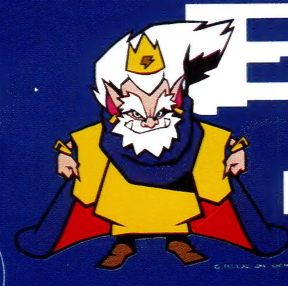
6月2日第三種郵便物認可
7月1日発行（毎月1回1日発行）
1か月のゲームがすべてわかるオールラウンド・ゲーム・データ・マガジン
7月号
1994
特別定価
80yen
電撃王
DENGEKI-OH
次世代機情報満載
ウラワザ攻略法
ファイナルファンタジーVI
ウェア広報部長危機一髪
だらけのイケイケ座談会
ムシティ2000
よみがえる、あの興奮
まで進化したシムシティ
TOWNS
業II
ィザードリィ
クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント〜
リンセスメーカー2
FC
まいたちの夜
☆遊☆白書2
ーパーストリートファイターII
C-ENGINE
0世紀ビースト三獣士
ラゴンナイトIII
っぷるメイル
D
ングリッサーII
創世紀ラグナセンティ
航海時代II
DO
HEATRE WARS 娯楽の殿堂
ミングス
EO GEO
ライング・パワー・ディスク
点王2
RCADE
ターウォーズ®
ラゴンボールZ V.R.V.S
NEWS
任天堂32bit機
緊急発表の真相
推定販売本数がわかる
ヒット・チャート
好評連載
暗黒伝説
クリスタニア
セーラー服トキメキ・レポート
ゲーム・クリエイター
養成スクールの実態
[特集]次世代機戦争・ラウンド2突入
PSX改め
ONY
EGA
プレイステーション、
サターンに新事実
SEGASATURN
[徹底検証]最新情報でわかった、これだけの可能性と不安
[総力取材]任天堂、3DO、NECのつぎの一手はこれだ

CAPCOM
Jump To J!
カプコンはセレッソ大阪のマネージングパートナーです。
Cerezo OSAKA
©1994 OSAKA FOOTBALL CLUB CO., LTD.
メガドライブ版
6.25予定
新闘場。
定価10,900円(税別)
大容量
40M
MAXIMUM
©CAPCOM 1991.1993.1994 ALL RIGHTS RESERVED

# 超えられるか、俺を。

幾多の修羅場をくぐり抜け、技を研ぎすまし、
あのファイター達が新たな4人の挑戦者を迎える。

最大8人が参加できる「トーナメントバトル」をはじめ、
「ポイントマッチ」や「タイムチャレンジ」など、常識をくつがえす数々のゲームモードを搭載し、
今、メガドライブに新たな衝撃が走る!!

スーパーストリートファイターII

The New Challengers

劇場用アニメ「ストリートファイターII」
夏休み、全国洋画系ロードショー!

バトルゲーム史上最強最大を誇る「ストリートファイターII」が、「スーパーストII」の16人のキャラクターをひっさげ、ついにスクリーンに登場。〈この夏、映画が闘いを超える。〉

原案・設定/株式会社カプコン
監督/杉井ギサブロー
製作/株式会社カプコン
製作協力/株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
配給/東映株式会社

CAPCOM PAD SOLDIER MD™

メガドライブ専用コントローラー
6月25日発売予定
定価1,980円(税別)

きみの手に、最強の武器を持て!
カプコン・パッド・ソルジャーMD
より敏速に、より強靭に。これがあればキミの手はファイターの肉体と一体となり、複雑な連続技も絶好のタイミングで放つことができる。ライバルを超えるのは今だ!

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください

※この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

1か月のゲームがすべてわかる
オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

# 電撃王

［7月号］
1994 JULY VOL.18

7

●表紙 MODEL
三浦早苗
インタビューは174ページに

# CONTENTS

COVER▶AD／朝倉哲也　LOGO DESIGN／高木和雄
PHOTO／弘瀬秀樹　HAIR & MAKE／下端吉範
STYLING／奥田ひろ子　ILLUST／佐々木晃
撮影協力／（布バック）スタジオ　バスティーユ　☎03(3448)9019

豪華賞品がどーんと82名の方に！

アンケートに答えて巻末のはがきで応募してね!!

電撃王 電王

# Big Questionnaire 大アンケート

# Big Present &太プレゼント

『電撃王』では、読者の方にさらに充実した誌面を楽しんでもらうために大アンケートを実施。誌面がよくなるうえに、豪華なプレゼントもあるので、ご協力をお願いします。

■アンケートに関する注意

巻末のはがきに回答を記入して応募してください。記入は黒のボールペンか、BまたはHBの鉛筆でていねいに書いてください。

数字は1マスにひとつの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「|」や「4」のように明確に書いてください（数字の記入例参照）。とくに「|」は「7」と「4」は「9」と間違えやすいので注意してください。「|」はただの棒線で、「4」は上を空けるようにしてください。

なお、答えられない問題など、無回答の場合は必ず0か00と記入するようにしてください。

■数字の記入例

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

■締め切り及び発表

締め切りは7月7日（当日消印有効）。発表は『電撃王』9月号（8月8日発売）。

## アンケート設問

### ●パーソナルデータ●

1 希望のプレゼントを01から28の中からひとつ選んでください。（他のページにもあります）

2 今月号の表紙はいかがでしたか。
①最高②良い③普通④悪い⑤最悪

3 今月号の価格はどう思いますか。
①高い②やや高い③普通④安い

4 あなたの生年月日を教えてください。たとえば、1970年9月2日生まれだとしたら、700902と記入してください。

5 あなたの性別を教えてください。
①男②女

6 あなたの学校・職業を教えてください。
01小学3年以下02小4 03小5 04小6 05中1 06中2 07中3 08高1 09高2 10高3 11短大・専門学校生12大学・大学院生13予備校生・浪人14社会人15アルバイト16無職17その他

7 あなたがお持ちのパソコン・家庭用ゲーム機の機種をよく使う順に3つまで7ページの表1から選んでください。

8 『電撃王』をいつから買っていますか。
①創刊時から②93年3月号～8月号の間から③93年9月号～12月号の間から④94年1月号以降⑤初めて

### ●次世代機関係●

9 次世代機で一番注目しているものを7ページの表2からひとつ選んでください。

10 9の次世代機のどこに期待しますか。
①移植ソフト②オリジナルソフト③機能④発展性⑤大容量⑥マルチメディアの端末⑦その他

11 次世代機で期待していないものを7ページの表2からひとつ選んでください。

12 11の次世代機の欠点は何だと思いますか。
①値段②将来性③ソフトのラインナップ④機能⑤他機種とのバッティング⑥その他

13 パソコンを買うのと次世代機を買うのとあなたならどちらにしたいですか。
①パソコン②次世代機

14 32ビット以上の次世代機はいくらぐらいなら買ってもいいですか。
ハード ①1万円以下②2万円以下③3万円以下④5万円以下⑤5万円以上
ソフト ①5千円以下②5千円～1万円③1万円以上

15 3DOについて次の選択肢から自分に当てはまるものを選んでください。
①持っている②今は欲しいと思うソフトがないので待ち③他の次世代機が出てから考える④欲しいソフトが出たら買う⑤購入の予定はない

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## ハード&ポスター

01 フジの全自動カメラ・カルディアウェイビー 防水・防砂・防塵機能付き

3名

02 もう持っている人も持っていない人もAVファミリーコンピュータ

2名

03 ソニーの特定小電力トランシーバー2機1組。友達同士で使おう。

1名

04 カシオのポケット液晶カラーテレビ1.8型。どこでも楽しめるぞ。

3名

05 シャープの再生専用MDプレーヤー 迫力の重低音サウンド

1名

06 これからは自分の家でも格闘ゲームが楽しめる Neo Geo

1名

07 京セラのウルトラ・スーパー・おしゃべり機・小電力コードレス電話。

1名

08 気軽にどこでもゲームが楽しめちゃうゲームボーイ。

2名

09 メガCD2とメガドライブ2をセットで1名にプレゼント！

1名

10『ソニック&テイルス』のソフトがついた、ゲームギアプラス1。

1名

11 まだ持っていない人はこのチャンスに、スーパーファミコン。

1名



### ●パソコン関係●

16 パソコンの知識はどのくらいありますか
①全然知らない②ゲームをやる程度③ワープロに使う程度④DOSのコマンドの使い方が少しわかる⑤DOSを結構使いこなせる⑥機器の増設も含め、かなりの程度わかる

17 次の一体型&オールインワン（モニター／HDD／CD-ROM）パソコンのうち、あなたが欲しいと思うものはどれですか。
①NEC9821Ce 2②PS／V Vision2408-WBM③Macintosh LC575④FM-TOWNS IIFresh

18 いま欲しいと思う周辺機器を購入したい順に3つ挙げてください。
①ODP②CD-ROMドライブ③MIDI音源④グラフィックアクセラレータボード⑤HDD⑥モデム⑦プリンター⑧スキャナ⑨マルチスキャンディスプレイ⑩増設メモリー⑪MOドライブ⑫何も欲しいと思わない

19 パソコンの周辺機器で現在所持しているものを3つまで18のリストから選んでください。

20 ゲーム以外にパソコンを主にどういう用途に使用していますか？ 次のうちから3つまで選んでください。
①ワープロ②表計算③グラフィック④音楽⑤パソコン通信⑥ゲームだけ⑦持っていない

21 パソコン通信にどの程度関心がありますか。
①すでに利用している②やりたいと思っている③関心がない

22 PC9801シリーズを持っている場合、CPUは次のうちどれですか。
①V30②286③386④486⑤Pentium⑥わからない

23 Windowsについてお聞きします。
①すでに導入している②機会があれば導入したい③導入したいが知識がない④導入したいがマシンパワーが足りない⑤興味がない

### ●ゲーム全般●

24 いちばん好きなゲームのジャンルを表4からひとつ選んでください。

25 美少女ゲームを買うときの決め手となる要因はなんですか。
①グラフィック②シナリオ③値段④ブランド⑤音楽⑥くり返し遊べること⑦興味がない

26 ゲームソフトを買う本数はどのくらいですか。
①買わない②年数本③年10本くらい④年20本⑤年30本以上

27 自分が購入したゲームソフトの中で、中古ソフトの本数を教えてください。
①持っていない②1～2本③5本程度④10本程度⑤所有するすべて

28 おもに誰とプレイしますか。
①一人で②友人（同性）③友人（異性）④家族（兄弟）⑤家族（親）

29 ゲームを選ぶときに重視する点を3つまで選んでください。
①メーカー②ジャンル③内容（ストーリー）④内容（システム）⑤価格⑥制作者（デザイナー）⑦声優⑧シリーズもの⑨海外移植⑩アーケード移植⑪グラフィック（キャラクター）⑫雑誌の情報⑬友だちの情報⑭その他

30 月いくらくらいソフト購入にお金を使いますか。
①5千円以下②1万円以下③3万円以下④5万円以下⑤5万円以上

31 たとえ『FF』や『ストII』などの人気ソフトでも1万円は高いと思いますか、適当だと思いますか。
①高い②適当

32 年間で買いたいけれど我慢するソフトは何本ありますか。
①5本以下②10本以下③15本以下④15本以上

33 家族はゲームに対して肯定的ですか、否定的ですか。
①肯定的②否定的③どちらでもない

34 欲しいハードを表3から選んでください。

35 34で選んだ機種でしてみたいゲームのジャンルを表4から選んでください。

36 34で選んだ機種が優れている点・劣っていると思う点をひとつずつ選んでください。
①グラフィック②処理速度③音楽④周辺機器⑤ソフト数⑥操作性⑦外見

### ●電撃王に対する要望など●

37『電撃王』でやって欲しい企画を選んでください。
①ゲームのコミック化②メーカーインタビュー連載③ゲームの攻略④パソコン、ゲーム機にこだわらない新製品の情報⑤有名人・有名タレントのコーナー⑥4コマギャグ漫画⑦テレビ・映画関連記事⑧小説⑨その他

38『電撃王』はいくらが妥当だと思いますか。
①380円②420円③480円④520円⑤580円⑥600円

39『電撃王』の記事（コーナー）で不要だと思うものを表5からひとつ選んでください。

40 ゲーム情報誌に求めるものは。
①速報性②網羅性③売り上げデータ④レビュー（セグメント）⑤ウラワザ⑥攻略⑦値段の安さ

### ●その他●

41 ゲーム以外に興味のあること・ないことをそれぞれ3つ選んでください
①映画②演劇・芸能③音楽④美術⑤野球⑥サッカー⑦相撲⑧スキー⑨テニス⑩車・バイク⑪バスケットボール⑫その他のスポーツ⑬文学・読書⑭漫画・アニメ⑮料理⑯ファッション⑰その他

42 ゲーム機以外で、いまいちばん欲しいものを次の選択肢から選んでください。
①携帯電話②LD③ビデオデッキ④ハイビジョンテレビ⑤電子手帳⑥自室の電話（子機含む）⑦ポータブルCDプレイヤー⑧MD（ミニディスク）⑨車・バイク⑩彼氏・彼女

43 音楽用のMD（ミニディスク）はご存じですか？
①知っている②聞いたことはあるがよく知らない③まったく知らない

44 あなたはMDプレイヤーを持っていますか。
①持っている②持っていない

45 44で②持っていない を選んだ方に質問し

ます。今後購入する予定はありますか。持っている方は⓪と記入してください。
①近日中に買う②お金がたまったら③もっと安くなったら④悩んでいる⑤買う予定はない

46 MDプレイヤーについて知りたいことはありますか。３つまで選んでください。
①音質②価格③重さやサイズ④市販ソフトの内容⑤機能⑥操作性・デザイン⑦その他⑧とくに知りたくない

47 買う場合、どこのメーカーの製品がよいですか。２つまで選んでください。
①ソニー②アイワ③シャープ④デンオン⑤ケンウッド⑥日立⑦ビクター⑧その他

48 以下の場所にいく頻度はどのくらいですか（①毎日②週数回③月数回④年数回⑤いかない)。
㋑ゲームセンター㋺書店㋩アミューズメントパーク(遊園地)㊁電器店㋭ファミコンショップ㋬レコード店㋣映画館㋠コンサート(ライブハウス)㋷カラオケ㋦スポーツ観戦㋸スポーツジム（テニス、スキー)

49 あなたの１カ月のお小遣いは？
①５千円以下②１万円以下③２万円以下④３万円以下⑤３万円以上

50 ゲームデザイナー、ゲームプログラマーといった職業に関心はありますか。
①はい②いいえ

51 ゲームスクールに行きたいと思ったことがありますか。
①はい②いいえ

52 次のアイドルの中で、あなたの好みのアイドルは誰ですか。３人まで選んでください。
01中山美穂02西田ひかる03一色紗絵04千葉麗子05坂井真紀06葉月里緒菜07高橋由美子08内田有紀09裕木奈江10飯島愛11中江有里12石田ゆり子13常盤貴子14中村江里子（フジテレビアナウンサー）15安達祐実16和久井映見

53 ７月号でいちばんよかった記事を表５から１つ選んでください。

54 ７月号でよかった記事を表５から３つ選んでください。

55 ７月号でつまらなかった記事を表５から３つ選んでください。

ご協力ありがとうございました

## 表１　ハード選択肢

| | |
|---|---|
| 01 | NEC PC9801シリーズ |
| 02 | PC9821シリーズ |
| 03 | EPSON PCシリーズ |
| 04 | FM-TOWNS |
| 05 | X68000／68030 |
| 06 | Macintosh |
| 07 | IBM-PC互換機 |
| 08 | スーパーファミコン |
| 09 | ファミコン |
| 10 | ゲームボーイ |
| 11 | ゲームギア |
| 12 | PCエンジン |
| 13 | メガドライブ |
| 14 | 3DO |
| 15 | Neo Geo |
| 16 | レーザーアクティブ |
| 17 | その他 |

## 表２　次世代機選択肢

| | |
|---|---|
| ① | 3DO（リアル）［松下電器ほか］ |
| ② | サターン［セガ］ |
| ③ | Play Station［ソニー］ |
| ④ | FX［NEC］ |
| ⑤ | プロジェクトリアリティ［任天堂］ |

## 表３　ゲームハード選択肢

| | |
|---|---|
| 01 | パソコン |
| 02 | SFC |
| 03 | PCエンジン |
| 04 | メガドライブ |
| 05 | Neo Geo |
| 06 | 3DO（リアル） |
| 07 | サターン |
| 08 | Play Station |
| 09 | FX |
| 10 | プロジェクトリアリティ |

## 表４　ゲームジャンル選択肢

| | |
|---|---|
| 01 | RPG |
| 02 | SLG |
| 03 | AVG |
| 04 | ACT |
| 05 | STG |
| 06 | TBL |
| 07 | PZL |
| 08 | SPG |
| 09 | レーシング |
| 10 | 美少女ゲーム |
| 11 | その他 |

## 表５　電撃王７月号選択肢

| | |
|---|---|
| 01 | 表紙 |
| 02 | 大アンケート＆プレゼント |
| 03 | 電撃王掲載全ゲームインデックス |
| 04 | 今月の電撃王 |
| 05 | NEWS COLLECTORS |
| 06 | 特集　次世代機 |
| 07 | 暗黒伝説クリスタニア |
| 08 | 神獣の森 |
| 09 | わが夢のスタートレック |
| 10 | 中村うさぎの書き殴り劇場 |
| 11 | スーパーウラワザEX |
| 12 | 元祖オタク！平賀源内を知れ!! |
| 13 | FF VI　夜のイケイケ座談会 |
| 14 | 特集　シムシティ2000 |
| 15 | アーケード＆Neo Geo |
| 16 | バトルテッククラブ |
| 17 | ゲートガーディアン |
| 18 | エッセイ・新田真子 |
| 19 | 爆れつハンター放送局 |
| 20 | アダルトXプレス |
| 21 | ヒットチャート |
| 22 | 安売り情報 |
| 23 | コミック　卒業 |
| 24 | ゲームスクール特集 |
| 25 | やさしい悪魔 |
| 26 | 電撃パラダイス |
| 27 | 暮らしのバーチャル |
| 28 | 東京シャドウ |
| 29 | 幸せの青い鳥 |
| 30 | プラッツ　フォン　ケーニッヒ |
| 31 | Qファイル　No.2 |
| 32 | 新作王・パソコン |
| 33 | SFC・FC |
| 34 | メガドライブ |
| 35 | PCエンジン |
| 36 | 3DO |
| 37 | 新作予定表 |

**記入上の注意**
記入は黒のボールペンか、B・HBの鉛筆を使用して、数字は１マスに１つの数字を記入してください。「１」「４」の数字は「１」や「４」のように書いてください（１は７と、４は９と間違う恐れがあるので、１はただの棒線で、４は上を空けてください）

12 通勤・通学にこの１台。ソニーのディスクマン。

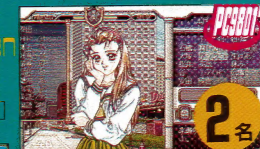
13『卒業II～Neo Generation～』サイン入りポスター
［提供：ジャパンホームビデオ］

14 カシオのJALスチュワーデストラベル英会話機能付き電子手帳。

## ソフト

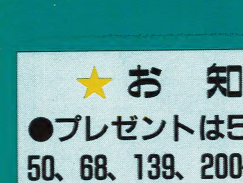
15『卒業II～Neo Generation～』3.5インチ
［提供：ジャパンホームビデオ］

16 インクレディブル・マシーン
［提供：サイベル］

17 餓狼伝説2 3.5インチ
［提供：魔法株式会社］

18 スーパーストリートファイターII
［提供：カプコン］

19 電撃PCエンジン誌から生まれた『女神天国』
［提供：NEC HE］

20 美少女戦士セーラームーン
［提供：マーバ］

21 Virtual Quest ファラオの封印
［提供：アスク講談社］

**★お　知　ら　せ★**
●プレゼントは5～7ページ以外にも、50、68、139、200ページにもあります。プレゼントにはそれぞれ番号がついていますので、番号ではがきに記入のこと。

# 電撃王掲載全ゲームインデックス

# DENGEKI-OH GAME INDEX

このゲームインデックスには6月8日から7月7日までに発売される各機種のゲームデータを収録。まず50音順に並んでいるゲームのタイトルをチェックして、それから色で指定された機種別のゲームリスト、目次を利用すると探しやすいぞ!!

## 全ゲーム50音順インデックス





※パソコン系ゲームのジャンルの後にある⑱は18禁のゲームを示しています。

# PC9801/パソコン

| 売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| (木) | ★ 鳳凰の如く | イマジニア | 9.980 | SLG |
| 0(金) | ★ Venus | ソフトウェアハウスぱせり | 7.800 | AVG⑱ |
| | ★ ファーストクィーンⅣ | 呉ソフトウェア工房 | 9.800 | S・RPG |
| 8(土) | ハードスペシャルセレクション・塊 | ハード | 5.800 | AVG⑱ |
| 4(金) | 亜美・風立ちぬ | フェアリーダスト | 9.800 | SLG⑱ |
| | ごくらくアリーナ | ジャニス | 7.800 | AVG⑱ |
| | シムシティ2000　256色ボード付(仮) | イマジニア | 27.600 | SLG |
| 0(木) | ノーザンヴァース | 光栄 | 9.800 | S・RPG |
| 旬 | ★ ディエス・イレ | ファミリーソフト | 9.800 | AVG |
| | ★ ネクロノミコン | フェアリーテール | 8.800 | AVG⑱ |
| | ★ 誘惑の吐息 | メイビーソフト | 7.800 | AVG⑱ |
| 定 | 牙竜伝・タケル版 | 日本ソフテック | 4.000 | ACT |
| | CROSS CHANGER | ユーコム | 予)7.800 | AVG⑱ |
| | SATYR(サティア) | アーヴォリオ | 価格未定 | SLG⑱ |
| | タイトル未定 | グレイト | 予)7.800 | AVG⑱ |
| | マリンズ(仮) | ハーベスト | 価格未定 | PZL⑱ |
| | ★ もっこりまんRPG | イリュージョン | 価格未定 | RPG⑱ |
| | ラヴィアン　スリー | ウェンディマガジン | 価格未定 | SLG⑱ |
| (金) | シムシティ2000 | イマジニア | 9.800 | SLG |



# FM-TOWNS/パソコン

| 売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 14(火) | AmbivalenZ－二律背反－ | アリスソフト | 6.800 | AVG⑱ |
| 17(金) | 禁断の血族 | シーズウェア | 8.800 | AVG⑱ |
| 24(金) | imageII | ソフトウェアハウスぱせり | 7.800 | AVG⑱ |
| | 学園ボンバー | アクティブ | 7.800 | AVG⑱ |
| | 提督の決断II | 光栄 | 16.800 | SLG |
| | 龍闘伝 | 富士通 | 5.200 | PZL |
| 24(予) | ★ 天下御免 | アートディンク | 10.800 | SLG |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 6月上旬 | Lemmings2 | 富士通 | 7.800 | PZL |
| 6月中旬 | マッドストーカー | ファミリーソフト | 9.800 | ACT |
| 6月下旬 | ★ ネクロノミコン | フェアリーテール | 8.800 | AVG⑱ |
| | ハーフムーンにかわるまで | カクテル・ソフト | 8.800 | AVG⑱ |
| 6月予定 | ★ リビドー7 | リビドー | 8.800 | AVG⑱ |
| 7／1(金) | ★ ELEFISH | 富士通 | 10.800 | ETC |



# PC9821/パソコン

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 6／17(金) | 禁断の血族 | シーズウェア | 8.800 | AVG⑱ |
| 6／24(金) | 学園ボンバー | アクティブ | 7.800 | AVG⑱ |



# X68000/パソコン

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 6月下旬 | ★ ビデオゲームアンソロジーvol.10 Mr.DO!/Mr.DO!vsUNICORNS | 電波新聞社 | 5.300 | ACT |



# その他/パソコン

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 6／10 | システム ショック(I) | EAビクター | 価格未定 | SLG |
| | シンジケートプラス(I) | EAビクター | 9.800 | SLG |
| 6／10(金) | システム・ショック(D) | EAビクター | 価格未定 | SLG |
| | スーパー上海　ドラゴンズアイ(W) | スタークラフト | 5.800 | PZL |
| 6／10(予) | 雀道(W) | システムソフト | 8.800 | TBL |
| 6／24(金) | ハーブーンバトルセット3(M) | イマジニア | 6.800 | SLG |
| 6／30(木) | 銀河英雄伝説SCREEN SAVER＆壁紙集(W) | ボーステック | 5.900 | ETC |
| | SECRE⑧原田里香(M) | グラムス | 4.900 | ETC |
| | SECRE⑧原田里香(W) | グラムス | 4.900 | ETC |
| | 対局囲碁ゴライアス(M) | ビーピーエス | 14.800 | TBL |
| 6月予定 | ウィング・コマンダー　プライベティア(D) | EAビクター | 12.800 | SLG |



その他のパソコンの表のゲームタイトルの後ろの略号は以下のとおりです。（I）はIBM-PC、(M)はMac、(D)はDOS/V、(2)はMSX2、(W)はWindowsを表しています。

## 3DO

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 6／11(土) | 将棋スペシャル | ｱｽｷｰ/Panasonic | 7.800 | TBL |
| | ナイト・トラップ | バージンジャパン | 価格未定 | ID |
| | ノンタンといっしょ・のはらであそぼ | ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ/Panasonic | 6.800 | ｱﾆﾒ 教育 |
| | パワーズ・キングダム | ﾏｲｸﾛｷｬﾋﾞﾝ/Panasonic | 価格未定 | 3D RPG |
| 6／25(土) | バーニングソルジャー | ﾊﾟｯｸｲﾝﾋﾞﾃﾞｵ/Panasonic | 8.800 | CG STG |
| | ファラオの封印 | アスク講談社 | 8.800 | 3D RPG |



## SUPER FAMICOM/スーパーファミコン

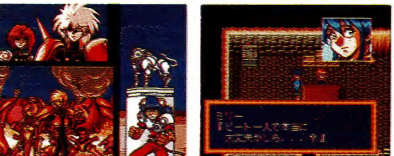
| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 6／8(水) | サラブレッド ブリーダーII | ヘクト | 12.800 | B | SLG |
| 6／10(金) | スーパー４WD ザ・バハ | 日本物産 | 8.800 | | RCG |
| | ナイツ オブ ザ ラウンド | カプコン | 9.500 | | ACT |
| | ぽっぷるメイル | 日本ファルコム | 8.800 | B | A・RPG |
| | ★ 幽☆遊☆白書２ 格闘の章 | ナムコ | 9.600 | | ACT |
| 6／17(金) | ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀 | ＥＡビクター | 9.800 | B | A・RPG |
| | ＳＤ飛龍の拳 | カルチャーブレーン | 9.800 | | ACT |
| | スーパー将棋２ | アイマックス | 9.800 | B・M | ETC |
| | スーパーパティー | 日本物産 | 8.800 | | ACT |
| | ワールドカップストライカー | ココナッツジャパン | 9.980 | B・T | SPG |
| | ＦＩＦＡ ワールドリーグ・サッカー | ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ | 9.800 | B・T | SPG |
| | やまねこバブジーの大冒険 | パック・イン・ビデオ | 9.800 | P | ACT |
| 6／24(金) | ジグザグキャットダチョウ倶楽部も大騒ぎダ | デンズ | 9.500 | B | ACT |
| | ジュラシック・パーク | ジャレコ | 予)9.800 | M | ACT |
| | スーパードッグファイト | パック・イン・ビデオ | 9.800 | P | STG |
| | スーパービリヤード ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟﾌﾟｰﾙ | イマジニア | 9.800 | | ETC |
| | パチスロ物語 ユニバーサル・スペシャル | ケイエスエス | 9.800 | B | ETC |
| 6／25(土) | ★ スーパーストリートファイターII | カプコン | 10.900 | | ACT |
| | ブランディッシュ | 光栄 | 10.800 | B | A・RPG |
| 6月下旬 | スーパーウルトラベースボール２ | カルチャーブレーン | 9.800 | B | SPG |
| | スレイヤーズ | バンプレスト | 9.800 | B | RPG |
| | ★ 天使の詩 白き翼の祈り | 日本テレネット | 9.800 | B | RPG |
| | ＭＯＴＨＥＲ２ ギーグの逆襲 | 任天堂 | 価格未定 | B | RPG |
| 6月予定 | 奇々怪界 月夜草子 | ナツメ | 9.500 | P | ACT |
| | ★ ｽｰﾊﾟｰﾌｫｰﾒｰｼｮﾝｻｯｶｰ'94 ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟｴﾃﾞｨｼｮﾝ | ヒューマン | 予)9.800 | B・T | SPG |
| | 全日本プロレス ファイトだポン！ | メサイヤ | 価格未定 | P | ETC |
| | タイムトラックス | アルトロン | 価格未定 | | ACT |
| | 超高機動人造人間ＡＬＨＡＺＡ | アルトロン | 価格未定 | | ACT |
| | テコンドー | ヒューマン | 8.900 | | SPG |
| 7／1(金) | 遊人のふりふりガールズ | パウ | 8.900 | T | ETC |
| | ★ ワールドヒーローズ２ | ザウルス | 9.980 | | ACT |



## MEGA DRIVE/メガドライブ

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 6／10(金) | ＦＩＦＡインターナショナルサッカー | ＥＡビクター | 9.800 | ROM | SPG |
| 6／17(金) | ★ 新創世記　ラグナセンティ | セガ | 8.000 | ROM | A・RPG |
| | チャンピオンズワールドクラスサッカー | アクレイムジャパン | 7.800 | ROM | SPG |
| | ★ ＰＵＬＳＥＭＡＮ | セガ | 7.800 | ROM | ACT |
| 6／24(金) | ★ 餓狼伝説２ | タカラ | 9.800 | ROM | ACT |
| | ★ 大航海時代II | 光栄 | 11.800 | ROM | S・RPG |
| | ＷＷＦ マニアツアー　来日記念限定版(仮) | アクレイムジャパン | 6.800 | CD | SPG |
| | チャックロックII | ヴァージンゲーム | 8.000 | ROM | ACT |
| | ★ ロードモナーク～とことん戦闘伝説～ | セガ | 8.800 | ROM | SLG |
| 6月下旬 | スーパーストリートファイターII | カプコン | 10.900 | ROM | ACT |
| | ★ 美少女戦士セーラームーン | マーバ | 8.800 | ROM | ACT |
| 6月予定 | ノスタルジアII | シュールドウェーブ | 7.800 | CD | AVG |
| | ★ パノラマコットン | サンソフト | 価格未定 | ROM | STG |



## PC ENGINE/PCエンジン

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 6／10(金) | ★ コズミック・ファンタジー４ 突入編 | 日本テレネット | 7.600 | SCD | RPG |
| 6／17(金) | ★ ＫＯ世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活 完結編～ | パック・イン・ビデオ | 8.800 | SCD | RPG |
| | ★ ザ・プロ野球ＳＵＰＥＲ'94 | インテック | 7.200 | SCD | SPG |
| | 天地を喰らう | ＮＥＣアベニュー | 7.800 | SCD | ACT |
| | ブランディッシュ | ＮＥＣ　ＨＥ | 7.800 | SCD | A・RPG |
| 6／24(金) | マッドストーカー FULL METAL FORCE | ＮＥＣ　ＨＥ | 5.800 | S+A | ACT |
| 6月下旬 | ★ ドラゴンナイトIII | ＮＥＣアベニュー | 7.800 | SCD | RPG |
| 6月予定 | 聖戦士伝承～雀卓の騎士～ | ニチブツ | 8.500 | SCD | ETC |
| | ドラゴンハーフ | マイクロキャビン | 価格未定 | SCD | ETC |



## ARCADE/アーケード

●育成SLGの大ヒット作、待望の第2弾！

PC9801

# 卒業Ⅱ
## Neo Generation

•DATA•
発売元：ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
発売日：発売中
価格：12,800円［税別］
メディア：FD（VX以降、HD対応）FM音源対応
18禁

前作よりも個性が強い5人のキャラは、好みが分かれるところ。

女子高教師となって5人の生徒を1年間指導していく育成SLG『卒業』。2年前に発売されて以来、今なお新たな機種に移植され続けているこの人気作に、ついに続編が登場。新たな生徒たちを相手に、またまた苦悩と快楽の日々が繰り広げられる。

ゲームは前作と同様、1週間のスケジュールを決定することで進んでいく。まず平日は教室で授業を行い、生徒の学力アップを図る。ここで生徒たちが授業をサボったり悩みごとでボーッとしていると、効果が上がらないこともある。そして週末には、学校や街で思い思いの休日を過ごしている生徒たちと1対1で接し、励ましの声をかけたり悩みの相談にのったりといった行動を実行して、生徒たちを正しい方向（？）へと導いていかなければならない。

文化祭での演劇や体育祭での騎馬戦などの学校行事、また生徒が不良化したり家出したりといったイベントも前作以上に数多く用意されている。また前作で好評だった音声出力もその種類が大幅に増え、ディスクベースとは思えないほど豊富な量のメッセージを聞くことができる。

『卒業』といえば気になるのが、登場する5人の女の子。漫画家のこばやしひよこがデザインしたキャラクターたちは前作から外見も言動もさらに個性的になって、ますますプレイヤーを悩ませてくれる。そしてお楽しみのエンディングでは、進学や就職といった結果から、お約束のプレイヤーとの結婚、そしてさらに過激なものまで、彼女たちのいろんな表情を見ることができる。

▲休日には街頭で生徒たちと会うことができる。彼女たちの行動を追跡していくと、意外な光景に出くわすかも……。

▶5月にある演劇祭では、他のクラスとお芝居で勝負する。5人のうち誰をメインにすえるかで結果が変わってくるぞ。

▼授業では、座席の順番も学習の効果に影響する。サボリやすい生徒は前のほうに座らせるといった細かい配慮が必要だ。

▲ずーっと後ろの席に置いたままにしてると、当然スネちゃう生徒も出てくる。まさしく"感情SLG"だ。

SLG

◆電撃叙勲システム◆

「今月の電撃王」は、6月中に発売されるゲームソフトを中心に紹介するコーナー。あらゆるジャンルの注目作、話題作を厳選し、提供する。

×3　3個の勲章は、不朽の名作になり得るソフトに与えられる。

×2　2個の勲章は、良質ソフトの中でも、特に優れた作品に与えられる。

×1　この勲章は、電撃王が、良質なゲームに与えるもの。

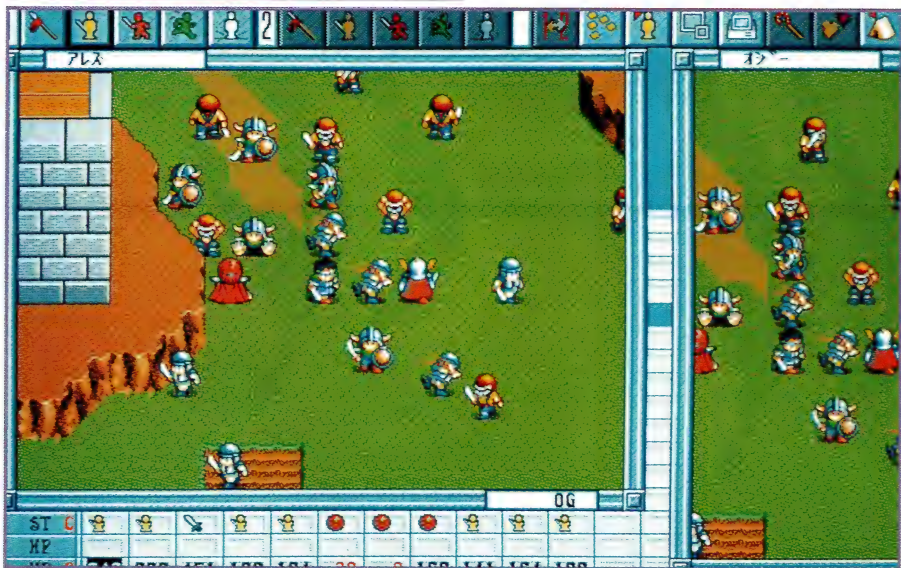
●さらにシステムが充実した、人気ゴチャキャラSLG最新作

# ファーストクィーンⅣ…

●DATA●

発売元：呉ソフトウェア工房
☎048(646)0660
発売日：6月予定
価格：9,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)要マウス、FD、MIDI音源対応

キャラの魅力に加え、グッと高くなった戦略性の高さがイイ。

◀各部隊に進軍の指示を出す全体マップ。どのルートから攻め込むか考えよう。

▲まいどおなじみ、チビキャラがワラワラ戦う戦闘シーン。死にかけているヤツは後方に逃がしてあげよう。

▶敵軍と交渉して戦いをさけることもできる。より戦略性が高くなった。

▲2部隊同時にコントロールできるようになり、より〝頭を使った〟戦いが楽しめるのだ。

個性的なゴチャキャラたちが活躍する呉ソフトウェア工房のヒットシリーズ、『ファーストクィーン』の最新第4作がいよいよ発売される。システム面では昨年夏に出た『Ⅲ』を継承しながら、『Ⅰ』『Ⅱ』の要素を取り込み、さらに新趣向の要素も加えられてより完成度の高いSLGになっている。

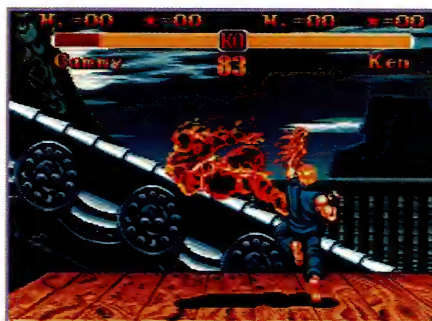
各コマンドのアイコン化、マルチウインドゥシステムの充実など操作性も改善されているが、とくに大きな変更点として上げられるのが、戦闘における2部隊同時指揮が可能になったこと。時間差をつけて援軍を投入したり、強い部隊をおとりに弱小部隊を鍛えたり、最強チームのコンビであらゆる敵を粉砕したりと、実にさまざまな戦術が楽しめるようになった。戦術面もさることながら、ついついキャラクターに思い入れがはいってしまうゲームだけに、使えるキャラが増えるというだけでファンには充分うれしい改良だといえるだろう。

またコマンドひとつで、騎兵が下馬したり弓兵が剣を構えたりといったレベルアップ以外で戦闘タイプの変更ができるのも新機軸。『Ⅰ』『Ⅱ』にあった敵部隊の寝返りも復活し、交渉次第では無傷のまま敵部隊をまるごと手に入れることが可能となった。

物語は『Ⅰ』『Ⅱ』の中間に当たっており、舞台は再び古代ログロス。異次元から魔物を復活せんとする魔道士の企みに対し、主人公アレスをはじめとする幾人かの国王、人間に味方する妖精たちが戦いを挑んでいく。初期状態では敵が圧倒的に優勢だが、ストーリーが進むにつれ、頼もしい味方が増えてくる。ただし彼らの間には利害の対立があるのですべてを仲間にするというワケには行かない。『ファーストクィーン』シリーズならではの「あちらを立てればこちらが立たず」は今回も健在なのである。

SLG

●4人の新キャラクターが加わり

# スーパースト

▲新必殺技、ケンの昇龍拳。どんどんハデな技を使えるようになっていく彼らの行き着く先は？

▲新キャラサンダーホークとディイジェイの対決。総合はホークのほうが強いと言われるが……。

●大航海時代を遊ぶ！ シリーズ

# 大航海時代Ⅱ

海外進出の時代、16世紀のヨーロッパを舞台に、海洋冒険をテーマにした光栄の人気シミュレーションRPG『大航海時代』の続編がいよいよ登場する。前作同様にパソコンゲームからの移植版だ。

ゲーム開始時に6人から主人公をひとり選び、探検や貿易、海戦などで富や名声を築きながら、各主人公に与えられたそれぞれの最終目標を果たすのだ。貿易、投資などを行い、海賊討伐をしたり、はたまた自ら海賊になったりと、いろいろな人生を自由に楽しめるのが最大のウリ。また、爵位を高めることもゲームの目的のひとつなのだ。

世界史や艦船、ロマンが好きな人ならばハマることでしょう。

▶海賊や敵国艦隊を撃破すれば名声アップ。海賊道も極めることが重要だ。強い艦隊には一騎討ちで挑む手も。

すます戦いが激しくなった『ストⅡ』だ

# ートファイター Ⅱ··

SFC

•DATA•

発売元：カプコン
発売日：6月25日
価格：10,900円

動の12人のキャラに、4人の新たなキャが乱入して話題になった『スパⅡ』が堂々SFCに移植される。その4人のャラとは、香港映画のスターフェイロン、諜報部員の少女キャミィ、ミュージシャンでありキックボクサーでもあるジャマのディイジェイ、サンダーフット族の者サンダーホークだ。
FCに移植されるにあたっての変更点相手を何秒で倒したかを競うタイムチレンジモードと、総当たり戦で戦えるグープバトルが追加されたこと。アーケーではすでに『X』が話題の中心だが、SFC『スパⅡ』でしか楽しめない遊び方もあるというわけだ。そのあたりの作りのうまさは、さすがカプコンと言うべきか。8月10日には、毎年恒例の国技館大会も開かれる予定。全国の『スパⅡ』マスターと技を競う機会があるのなら、ゲームをする手にも思わず力がこもる。新たな技を習得してプレイヤーの前に現れたキャラとを操作し、思う存分戦え。

ンギファン狂気乱舞の新必殺技、ミックスープレックス。

▼キャミイの勝利のポーズはちょっとエッチ。

叙勲

なんだかんだ言ってもやはり完成度は高い格闘ACTだ。

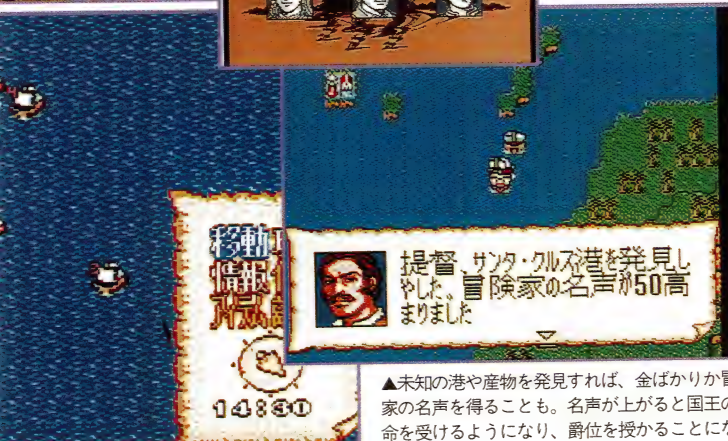
ACT

新作メガドラにも登場

MD

•DATA•

発売元：光栄
発売日：6月24日
価格：11,800円
［税別］
メディア：
カートリッジ

◀港を訪れて、情報収集や交易を行う。人生の目標に備え、富と力と名声を高めることが重要。
▼主人公選択の画面。世界地図作成や仇討ちなど、それぞれ異なる目的が用意されている。

▲未知の港や産物を発見すれば、金ばかりか冒険家の名声を得ることも。名声が上がると国王の勅命を受けるようになり、爵位を授かることになる。

SLG

## 新感覚の歴史SLG登場！

◉——鳳凰の如く

PC9801

『シム』シリーズや『ポピュラス』『パワーモンガー』など、欧米の名作ゲームをミゴトに移植してくれるソフトハウスとして知られているイマジニアが、初のオリジナルにチャレンジする。プレイヤーは戦国時代の覇者。織田信長となって、軍を率いて全国統一を目指す。こういうとよくある戦国SLGのようだが、合戦軍議や雑談など、新しいアイディアが光っている。

▲イマジニア／☎03（3343）8911／SLG／PC98／9,980円［税別］／発売中

## 今度は本格格闘アクションだ

◉——幽☆遊☆白書2 格闘の章

SFC

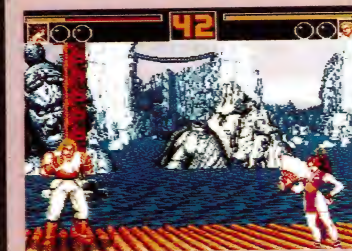
前作はボタンの組み合わせでいろいろな技を出したアニメーションバトルだったが、今回は通常の格闘アクション。しかしピンチになっての超必殺技や、体力無限で心ゆくまで技の練習ができるトレーニングモードなど、格闘ゲームのツボは外していない。原作ファンは当然のこと、格闘アクションファンでも軽いノリで楽しめる。

▲ナムコ／ACT／SFC／9,600円［税別］／6月10日

## お待たせしましたのメガドラ版

◉——餓狼伝説2

MD

豪快な2ラインバトルや登場キャラの個性で人気を博した、SNKの格闘アクションゲーム『餓狼伝説2』のメガドライブ移植版。SFC版と同じくタカラからの発売となる。
ゲームモードは1P、対戦、乱入の3モードに加え、キャラを5体ずつ選んで、5対5の勝ち抜き2P対戦を行う、サバイバルモードが用意されている。

▲タカラ／ACT／MD／9,800円［税別］／6月24日

●キミは3人の美少女をトップアイドルに育てられるか？

PCエンジン

# 誕生
# Debut

▼キャラクターデザインは『卒業』に引き続いての竹井氏。可憐なイメージだ。

オリジナルのパソコン版に迫る移植のデキの良さ。

•DATA•

発売元：NECアベニュー
発売日：6月予定
価格：7,800円［税別］
メディア：SCD専用

▼この手に終えない3人娘をどう鍛えてスターに仕立てるか？　計画を立ててシゴこう。

◀イベントも盛りだくさん。うれしいのから、あんまりありがたくないのもあるぞ。

あの『卒業』に続き、『誕生』がPCエンジンに移植される。『卒業』は、女子校の教師として5人の生徒を指導していくゲームだったが、今度は芸能プロダクションのマネージャーになって、3人の美少女をトップアイドルに育て上げなければならない。彼女たちが芸能界でトップに君臨できるかどうかは、キミの双肩にかかっていると言うわけだ。

しかし、相手にしなければならない3人組というのが、新人オーディションで最下位だった娘たちだというから頭がいたい……。それでも、伊東なら「映画やミュージカル」、藤村なら「シンガーソングライター」、田中なら「マルチタレント」といったように、自分の夢を明確に持っているので、レッスンやスケジュールを決めるときに役に立つはずだ。

レッスンスケジュールは、彼女たちが自主的に考えてくるが、ときには「カラオケ」とか「夜遊び」なんてスケジュールを立ててくる場合もいるので、マネージャーであるキミが、しっかりスケジュール管理する必要がある。また、たまの休日だからってマネージャーはノンビリしていられない。3人が抱えている悩みの相談にのってあげよう。早めに手を打っておかないと、後々「失踪」や「同棲」などの致命的スキャンダルに発展しかねない。この3人のパラメータは、『卒業』とくらべると変動が激しいので、評価や人気に大きな影響を与えてしまい、仕事がこなくなってしまうなんてことも……。

この『誕生』は基本的にパソコンからの移植作品。ただし、『卒業』同様オリジナルのイベントが多数用意されている。PCエンジン版は「ミュージカルSLG」になっていて、出演している声優10名が、それぞれのキャラの持ち歌まで披露してくれるという超ウレシイ作品だ。また、3人を育てる期間は2年間ある。だから、1年目は安直に稼げる田中で人気を上げ、その間に伊東や藤村をじっくり育てるなんて戦略を立てられるのがウレシイ。

SLG

●劇場の経営とショーの演出を

# THEATRE WARS
# 娯楽の殿堂‥

父親の遺言により、借金だらけのボロ劇場「あけぼの劇場」を引き継いだプレイヤー。ショーの公演によって借金を返済し、ゆくゆくは究極の劇場「娯楽の殿堂」を目指すべく奮闘する！　公演を成功させるためには、60名以上のダンサーと約100種類の舞台装置、さらに音楽や振付けを組み合わせて、個性あふれるショーを作り上げる必要がある。また、このゲームのシナリオは映画やTVで活躍中の脚本家、一色伸幸氏が手掛けており、プレイの合間にはドラマチックなイベントが次々と発生する。単なる経営SLGというだけでなく、華やかなショーの演出からAVGの雰囲気まで、いろんな楽しみが詰まったソフトだ。また、ストーリーモードとは別にショーの演出のみを楽しむコンストラクションモードも用意されている。

●荒れ地を切り拓き、外敵を防い

# ストロングホ
# 皇帝(エンペラー)の要塞

▲建造物がその状態に合わせて立体的に表現されたメイン画面。建物の建設を開始すると、トンテンカンと効果音が鳴り始めるあたりは楽しいところだ。

▲戦闘が発生！　プレイヤーは部隊の移動を指示するだけで、戦闘そのものは完全にオートで実行される。

## …に楽しめるエンターテイメント・ソフト

**•DATA•**
発売元：HAMLET（博報堂）
販売元：松下電器産業株式会社
発売日：発売中
価格：8,800円［税別］
メディア：CD-ROM

▲ショーの売り上げはグラフの形で確認できる。また、公演にかかる経費にも気をつけよう。
◀音楽や舞台装置を選ぶだけでなく、ダンスの振り付けもプレイヤーが具体的に指示する。
▼完成したショーは、華やかなグラフィック＋凝った動きで見ごたえのあるものに！

◀ゲーム中には個性豊かなキャラクターが登場して、プレイヤーをアドバイスしてくれる。

叙勲

CG色の強い画面は好みが分かれるが、華やかな雰囲気は◎。

SLG

## …帝の座をめざすファンタジー都市建設SLG

PC9801 PC9821 TOWNS

# …ールド…………

**•DATA•**
発売元：ビング
☎03（3492）1079
発売日：発売中
価格：12,800円［税別］
メディア：FD（VX以降,HD専用）/CD-ROM（マーティ対応）
要マウス、FD・MIDI音源対応各社グラフィックアクセラレーター対応

…都市の住人には詳細な…力値が設定されており、…ウスでクリックすれば…由に見ることができる。

▲称号を獲得したり戦闘に勝利したときには、このようなファンタジーの雰囲気あふれるグラフィックが表示されることもある。

TRPGの名作『D&D™』の世界を舞台に展開される、米国生まれの都市建設SLG。プレイヤーはゴブリンやスケルトンといったモンスターのうろつく荒野を切り拓き、住居や農場などを建てて強大な要塞都市の建設していく。建設した都市に住む住民には戦士、魔法使い、エルフなどがおり、建物を建設する際には兵の訓練所を設けたり森を残したりと、種族の特徴をうまく利用していく必要がある。モンスターたちが都市に侵入してくると住民たちが自動的に戦闘を行うが、その時にも弓矢や魔法など、その種族の特徴に応じた方法で戦ってくれる。住民の指導者であるプレイヤーの最終目標は、周囲の敵を全滅させるか、または都市を拡張して皇帝の称号を得ることだ。オリジナル版の面白さに加えてビングによる移植の完成度も高く、とくに98版では1本のソフトで16色と256色の両方に対応しているのがうれしい。

叙勲

英語版に忠実な移植作。とくに、256色モードの美しさは必見だ。

SLG

## 98のアクションRPG最新作！

### ◉―ソードダンサー 凶刃の女神

PC9801

アクションRPGの傑作『ソードダンサー』の最新作がいよいよ登場する。物語は前作の続編。主人公の飛燕が、ヒロインの刹那にかけられた呪いを解くために、新たな冒険に挑むというものだ。
もちろん、前作でも大好評だった対戦格闘モードは健在。キャラの動きもさらにスムーズになって、迫力あるバトルが楽しめる。使用できるキャラは飛燕、ジゼルなど計8体。同キャラ対戦もできる

▲TGL／☎06（944）0848／ACT／PC98／12,800円［税別］／発売中

## 史上最強の格闘家は誰だ！

### ◉―ワールドヒーローズ2

時空を超えて集められた格闘家たちが最強の地位を競う対戦ACT『ワールドヒーローズ2』がスーパーファミコンに移植される。二人のボスキャラ、ネオ・ギガスとディオがプレイヤーキャラとして使用可能、また、操作系も4つボタン操作、6つボタン操作のどちらかを選択できるなど、なかなかカの入った移植のデキだ。

▲ザウルス／ACT／SFC／9,980円［税別］／7月1日

## 今年も燃えるプロ野球の開幕！

### ◉―ザ・プロ野球SUPER'94

PCエンジン

落合の巨人入り、秋山のダイエーへのトレードなど、最新データが登録された『ザ・プロ野球SUPER'94』の発売が決定。ゲームモードは、好きな球団でコンピュータと対戦する「エキシビジョンマッチ」、2Pプレイの「VSモード」、130試合を勝ち抜く「ペナントレース」のほかに、今回から「ホームランコンテスト」が加わった。

▲インテック／SPT／PCエンジン（SCD）専用／7,200円［税別］／6月17日

●Jリーグなんかよりはるかにアツいサッカーゲーム

SFC

# スーパーフォーメーションサッカー'94・・・・・・ワールドカップエディション

叙勲

数少ない3Dサッカーゲームだが、完成度はピカイチ。

•DATA•

発売元：ヒューマン
発売日：6月予定
価格：9,800円［税別］
形態：バックアップ

▶これは得点ランキングの画面。自慢のストライカーの名が残る。

▲現在4人でマルチプレイ対戦中。心強いチームメイトとともに、ファインプレイを作り出すのも夢ではない。

▲ゲーム開始時のデータ画面。スターティングメンバーや、フォーメーションを自由に設定できる。

▲ふとっちょの審判も相変わらずカードを出しまくる。主要選手が退場にならないように注意。

サッカーゲームといえば、今や主流はJリーグ。しかし今年のワールドカップの熱狂でもわかるように、世界にはJリーグ以上の実力を持つチームがゴマンとある。このゲームに登場するのは、そんな実力派24カ国のチームだ。ワールドカップ、アディダスリーグ1994、スニッカーズカップ1994など4つのモードで、優勝チームを争う。

すでにSFCでは3作目となるので、システム、操作性は完成されているといっていい。フォーメーション、スターティングメンバーの決定は自由にできるし、今回はフリーキック、コーナーキックを蹴る選手も決められるようになった。今回初登場の新システムは、マルチプレイが可能になったこと。これはプレイヤー4人が2チームに分かれて対戦するというもの。ワンツーなどの細かい技や、センタリングからのシュートなど、『フォーメーションサッカー』シリーズを極めたプレイヤー同士なら、技の応酬に白熱した展開が期待できる。

その他ユニフォームの選択、得点ランキングがバックアップで保存されるなど、サッカーファンにはうれしい機能も充実している。本物のサッカーの興奮を求めるなら、このゲームをプレイすべき。

SPT



●OVAから抜け出したワン・ダ

# KO戦記

OVAが大ヒットし、パソコンでゲーム化まで
た『KO世紀ビースト三獣士』。その人気作品がい
よPCエンジンでも登場となった。ゲームの内容
本的にパソコン版から移植だが、CD-ROMの大
を活かし、パソコン版では入りきらなかったイベ
やエピソードを追加。中でも物語の完結部分が大
ボリュームアップされている。戦闘シーンは、ご
通の対面型のコマンド入力方式で、奥行きのある
構成になっている。また、戦闘中にワンたちを獣
させるとパワーアップし、敵に通常の2～3倍の
ージを与えることができる。

ワン・ダバダを始め主人公たちは、獣人化する
や人魚などにに変化する「ビースト」という種族
突然村を獣人化しない人間「ヒューマン」に襲わ
らわれてしまう。しかし、謎の少女ユーニの手引
禁されていた場所から脱出し、彼女とともに自分
の世界に秘め
た様々な謎を
あかすべく、
に出発するの

◀グラフィックも
イだし、キャラの
を描き出している。

●キャラクター、ストーリーを得

# ロードモナーク

▲ちまちまと働く兵士たちを眺めつつ、作戦を練る。敵国に攻め込むタイミングが重要。

叙勲

親しみがもてるビジュアルがウリ。SLG初心者にもおすすめ。

▲マップ移動時、クオーター
ビュー画面でルートを選択。

## やメイ・マーたちがPCエンジンで大活躍!

PCエンジン

# ビースト三獣士‥

•DATA•

発売元：パック・イン・ビデオ
発売日：６月17日
価格：8,800円［税別］（予価）
メディア：SCD専用

物語を彩るイベントシーン。きめ細やかな演出が、プレイヤーを『ビースト三獣士』の世界に導いてくれる。

▲奥行きを感じる戦闘シーン。獣人化すると戦闘力が大幅にアップするのだ。さて、どう戦う？

『ビースト』と言えばやっぱりキャラの魅力。ファン待望の１本だ。

叙勲

パソコン版よりもパワーアップした移植の勝利だ。

RPG

## 生まれ変わった『ロードモナーク』

MD

# ～とことん戦闘伝説～

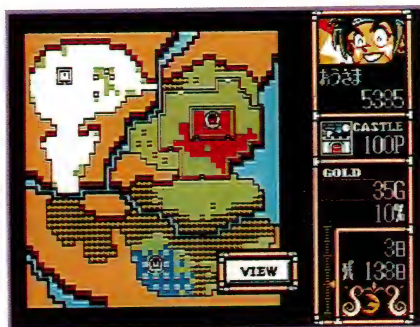
•DATA•

発売元：セガ
発売日：６月24日
価格：8,800円（税別）
メディア：カートリッジ

日本ファルコムの人気パソコンSLG『ロードモナーク』の移植版。パソコン版『ロードモナーク』『アドバンスド・ロードモナーク』を移植した記録挑戦モードのほか、メガドライブ版オリジナルのストーリーモードが用意されている。といっても、メインはストーリーモードのほう。主人公のアルフレッド王子をはじめとするユーモラスなキャラクターが活躍するストーリーは、なかなか愉快なのだ。

ゲームはリアルタイムに進行する陣取り式SLG。兵士ユニットたちに森を開墾させ領地を広げたり税金を徴収したりしながら国力をアップしつつ、同一マップ上の他国に侵攻する。規定時間内に敵国王をすべて倒し、全領地を獲得するのが勝利条件となる。

マップ上で個別に指示を与えることも。

▼３色に色分けされた各国の領地。すべてを自陣の白色で埋めつくせば１面クリアだ。

SLG

## 愛がテーマの純真無垢なRPG

### ◉―天使の詩 白き翼の祈り

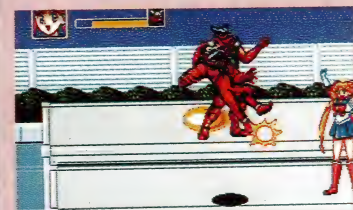
SFC 小さな村の少年と、旅の歌姫の愛を描いたストーリーが展開。システムがなかなか個性的で、敵の強さ、とくにボスキャラの強さが主人公のレベルに応じて変化する。無駄なレベル上げをする必要がない、というのは、ストーリーを追って突き進むタイプのプレイヤーには嬉しい限りだ。音楽も叙情的で、さらにストーリーを盛り上げる。

▲日本テレネット／RPG／SFC／価格未定／発売中

## 子供もマニアも楽しめる

### ◉―美少女戦士セーラームーン

MD 月刊「なかよし」誌やTVアニメでおなじみの『セーラームーン』がメガドライブにも登場する。

5人のキャラからひとりを選び、全6ステージを闘い抜く、横スクロールACT。SFC版の『美少女戦士セーラームーン』をベースに、敵キャラや戦闘アニメパターンの変更・追加のほか、コマンド入力式の新必殺技やオリジナルステージを採用した、いわゆるパワーアップ移植版だ。

▲マーバ／ACT／MD／8,800円［税別］／6月下旬

## 第4作目はなんと上下分巻！

### ◉―コズミックファンタジー４ 突入編

PCエンジン その魅力的なキャラで多数のファンを獲得してきた『コズミックファンタジー』。第４作目はシリーズ完結編とあって、ストーリーが前代未聞のボリュウムになり、なんと「突入編」と「激闘編」の２巻に分けて発売される。上巻「突入編」の主人公はユウとサヤの２人。いったいどんな冒険が彼らを待っているのだろう？

▲日本テレネット／RPG／PCエンジン（SCD専用）／7,600円［税別］／発売中

# THE FORE-SIGHT

## 新作ソフトレビュー

電撃王が選んだ「本当におもしろいソフト」だけを紹介していく新作ソフトレビュー。今月も百戦錬磨の強者レビュアーたちがゲームへの熱い思いを語ってくれるぞ。

### 今月の評者
kongetsu no hyosya

**小峯徳司** ATSUSHI KOMINE
「1に操作性、2に発想、3にバランス」が評価基準。操作性の悪いゲームはどんなに発想がすごくてもダメだと考えている。基本的にどんなゲームでもプレイするが、アクション、シューティング、パズルが好み。

**榊 涼介** RYOSUKE SAKAKI
私の得意ジャンルはいわゆるシミュレーションってやつ。最近ハマった作品は『激闘！ 欧州海戦史』。ナゼかジェネラルサポートのゲームをひいきしてしまう今日この頃なんである。あの渋さがたまらないね！

**羽岡義晴** YOSHIHARU HAOKA
兄弟誌電撃スーパーファミコンのウラワザ担当。自分の好みだけでゲームを薦める子供レビュアー。RPG、SLGなど自腹を切って無差別に手を出し、かなり痛いめにあっているのは真実。被害総額500万以上（バカ）。

**森田慶子** KEIKO MORITA
ゲーム好きが高じてゲームライター、そしてゲームデザイナーへ。ゲームはみた目よりもゲーム性の方を重視。ただし、ややこしいゲームは苦手。すぐに覚えられて、しかもかけひきが楽しめるゲームでじっくり遊びたい。

# 天下御免

## こりゃもう趣味のお手軽SLG

花の元禄時代を舞台に商人がバンバン活躍する！ しかも花魁と遊べたり、ご禁制の品を流せたり、幕府のお偉いさんに小判入りの饅頭を届けたり……いいぞぉ！ さすがアートディンク。こういうのもやりたかったんだよなぁ……なぁんて『ルナティックドーン』で泣かされたことも大忘れして、遊ばしてもらいました。さぁ、レビューファイヤァー！

さて、こういう経営SLGは数あれど、江戸、しかも元禄時代を舞台にしたソフトは今までなかっただけあって、雰囲気はもうバッチリです。お代官様はみんなお金好きの悪人だし、寄り合いは談合だし。店は全部大番頭に任せて、吉原だ、演劇だと自分はバカな2代目を演じることもできるし。この時代の商人は本当にこんなことをしてたんだな（時代劇の中だけでなく）と、変な実感があってひとりで妙に盛り上がったりします。このへんはゲームならではてヤツじゃないのかなぁ？ やっぱり世の中、金のおかげで動いてるのがよくわかるっていう（苦笑）。

とまぁ、世界初の元禄商人SLGとしてはなかなかのデキだとは思うんですが、通常のSLGとして見るとトホホなのは……否めません。まず、貿易流通を題材にしているのに各地方の港ごとの取引原価がまったくわからない点。抜け荷が安いのはともかくとして、どの港がどれだけ安いのか、数字で出てこないのは流通ゲームとして失格でしょう。で、次に最大取引港が少ないということ。日本を舞台にしているため、無理に産地を増やすこともできず、貿易の楽しさがまったく味わえないのはどうもなぁ。こういう新規開拓系産業を題材にした経営SLGは、商売の基本である「安いところで大量に仕入れて高いところで売る」がきちんとしてないと。産地の場所と流通経路を手に入れるのが楽しいワケで……『天下御免』はその辺を満たしてない気がするっス。まあ、江戸商人SLGとしてならいいのかもしれないけど……少なくともオレはそれだけじゃ満足できませんでした。『アトラス』を期待しちゃダメよ。(羽)

江戸商人に興味がなかったら、買わない方がいいでしょう。

PC9801

**●DATA●**

発売元：アートディンク
☎043(279)9392
発売日：発売中
価　格：10,800円［税別］
メディア：FD（VX以上、HD対応）
要マウス
FM・MIDI音源対応

▼江戸の遊びのほうも強化して欲しかった。吉原貸し切りとか、妾30人とか、ヤクザに職替えとか。自由度少なすぎ。

▼まあ、こういうゲームはかつてなかったという点からなら、かなりの評価ができると思うんですけど。アートディンクにはもっとガンバってもらわないと。

SLG

### 読者が選ぶ買いたいパソコンソフトランキング

| 順位 | タイトル | メーカー／発売日 | 価格／ジャンル・機種 | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 三國志Ⅳ | 光栄<br>発売中 | 14,800円<br>SLG/PC98VM | |
| 2 | プリンセスメーカー2 | ガイナックス<br>発売中 | 14,800円<br>SLG/PC98VX | 189P |
| 2 | 卒業II Neo Generation | ジャパンホームビデオ<br>発売中 | 12,800円<br>RPG/PC98VX | 11P |
| 4 | 英雄伝説Ⅳ | 日本ファルコム<br>発売中 | 12,800円<br>RPG/PC98VX | |
| 5 | スレイヤーズ | バンプレスト<br>発売中 | 12,800円<br>RPG/PC98VX | |
| 6 | ドラゴンナイト4 | エ・ル・フ<br>発売中 | 8,800円<br>SLG/PC98VM | |
| 7 | ウィザードリィCDS | アスキー<br>7月 | 12,800円<br>RPG/PC98VX,PC9821,FM-T | 184P |
| 8 | 天下御免 | アートディンク<br>発売中 | 10,800円<br>SLG/PC98VX | 18P |
| 9 | クリスタニア | システムソフト<br>秋 | 価格未定<br>RPG/PC98VX | |
| 10 | ファーストクィーンⅣ | 呉ソフトウェア工房<br>6月10日 | 9,800円<br>S・RPG/PC98VX | 12P |

# タクティカル タンク コープス

## リアルさを極限まで追求!!

•DATA•

発売元：ジー・エー・エム
☎03(3732)6599
発売日：発売中
価格：9,800円［税別］
メディア：FD（VX以上、HD対応）要マウス FM音源対応

### ◉──読者が選ぶ買いたいPCエンジンソフトランキング

| 順位 | タイトル | メーカー/発売日 | 価格/ジャンル | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3×3EYES ～三只眼変成～ | NEC HE 7月 | 価格未定 AVG/SCD | |
| 2 | ときめきメモリアル | コナミ 発売中 | 8,800円 SLG/SCD | |
| 2 | 餓狼伝説SPECIAL | ハドソン 発売日未定 | 価格未定 ACT/SCD | |
| 4 | 天外魔境III | ハドソン 発売日未定 | 価格未定 RPG/SCD | |
| 5 | 女神天国 ～MEGAMI PARADICE～ | NEC HE 夏 | 価格未定 RPG/SCD | |
| 6 | 愛・超兄貴 | メサイヤ 発売日未定 | 価格未定 STG/SCD | |
| 7 | ドラゴンナイトIII | NECアベニュー 6月上旬 | 7,800円 RPG/SCD | 198P |
| 8 | ぷよぷよCD | NECアベニュー 発売中 | 5,600円 PZL/SCD | |
| 9 | KO世紀ビースト三獣士 | パック・イン・ビデオ 6月17日 | 8,800円 RPG/SCD | 16P |
| 10 | コズミック・ファンタジー4 突入編 | 日本テレネット 6月10日 | 7,600円 RPG/SCD | 15P |

さて、と。『タクティカル タンク コープス』である。やっぱりと言うべきか、順当にと言うべきか、わたしにソフトがまわってきた。ジー・エー・エム、あるいはジェネラルサポートの硬派SLGに心からシンパシィを寄せるわたしにとっては、このゲーム、久々に心ときめく作品になりそうだ。ゲーム自体は戦術級の戦車戦SLG。中隊規模（12両くらいね）の戦車隊を率いて1両、1両に指示を与えて敵を撃破してゆくというモノなんだけれど、『タクティカル タンク コープス』、どんなところが〝硬派〟なのかと言えば、まあ、聞いてください、とにかくリアルさの極致を行っているのである。

たとえば、ゲームに関連する戦車のスペックを見ただけでも、基本的な装甲データや主・副砲の種類（88㎜とかね）はもとより、車体の接地圧（速度に関係がある）やら砲弾が装填される速度やら、はたまた砲弾の種類にまでこだわっている。目標に応じて徹甲弾やら榴弾やらを使い分けるという仕組みだ。わたしのよ～に小・中学校時代をタミヤ1／35プラモデルで過ごした人間にはたまらんこだわりようなのだ。イタリアや日本（果てはハンガリー）の戦車まで登場するしね。自走砲による遠距離射撃まであったりして……とにかく困った（!?）もんだ。昔の病気が再発しそうだ。

とはいえ、ここらへんのこだわりはさすがにコンピュータゲームだけあり、極めて合理的に処理されている。プレイヤーは決して数字データに振り回されることなく、「3号戦車でT34相手だったらもうちょっと接近しなきゃいかんな…」といったレベルで指示を与えることができる。プレイヤーは膨大なデータを背景にしながらも、戦場での駆け引きに専念できるわけ。

というわけで、かなり個人的趣味に走った紹介になってしまった。ゆえに勲章3つあげると後ろ指さされる（!?）ので、今回は2つね。ともあれ、わたし榊が久々にハマれる作品になりそうだ。(榊)

最近めっきり少なくなった、硬派なSLGを愛する人にお薦め。

◀硬派のワリには美麗な画面が嬉しい。自軍の戦車性能、乗員練度（経験値システムあり）に応じた戦術をたてよう。これぞこのゲームの醍醐味!!

SLG

# ファルアディア

## マルチに楽しい、ごちゃごちゃ!

•DATA•

発売元：きんぷくりん
☎022(243)3918
発売日：発売中
価格：9,700円［税別］
メディア：FD（VM以上、HD対応）要マウス FM音源対応

さて、きんぷくりんレーベル『フリーウィル』に続く第2弾、マルチシナリオをメインに持ってきた期待のRPGが登場！　その名も『ファルアディア』！　う～んテイスティや！　ってなんだかわかんないですか？　すいません、本人にもわかってません。

えっと、システムは完全に前作のバージョンUPとして作られてます。まあ、結果、悪いモノになるハズがなく、パソコンのRPGとしてはかなり上ランクなシステムに仕上がっています。カーソルのスピードが的確でない以外は、（スクロールがカクカクするのは98だからしょうがないとして）遊んでてなんの不都合もありませんでした。

システムに不備が見られないとなると……RPGはシナリオや演出に目が行くもの。で、特筆すべきなのがキャラ。いやぁ動く動く。シナリオごとにちびキャラがアクションするんですよ。ワキワキって。パソコンでこんなに細かいのはスゴイなぁ。数も多いし。相変わらずのマルチシナリオ（スクリプトと言う）もこれでもかって感じに用意されてるし。こういった自由度の高いRPGが少ない今（作るの大変だからねぇ）、こういうゲームは超貴重や！……が、マルチな感じを出そうするあまり、少しやりすぎちゃってるのも事実。ただの町の人やジジイ、村娘、騎士など、ゲームに登場するたいていのキャラが仲間になるため、どいつがオイシイのか個性が全然わからない。通常フルオートの戦闘もなんかつまんないなぁ。これじゃ9回（最大9人パーティ）攻撃できるオールマイティな主人公がいればいいみたいだ。それにまあ、しょうがないのだが、ゲームバランスがない。いろんな所へ行けるのはいいけど……行けすぎ。ついフラフラといけない島に足を踏み入れてしまって、前のセーブからやり直す事、数10回。……マルチすぎてゴチャゴチャなのも少し困ると思う今日この頃でした、マル。（羽）

マルチシナリオRPGが好きな人は買い。基本的にかわいいし。

◀まあ、楽しい。マルチ好きにはお薦めできる。

◀オレはちゃんと自分で金を出して買ったけど後悔してないです。ホント。

RPG

# HEADQUARTERS～アメリカの悪夢～

叙勲

ユニークな設定と洗練されたシステムがプレイヤーを魅了する。

**•DATA•**

発売元：アルゴラボ
☎092(822)7440
発売日：発売中
価格：9,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD対応）要マウス FM音源対応

## 近未来戦シミュレーション決定版!!

「…200X年。米国に突如出現した極右軍事政権に対し、国連軍は空前の米本土上陸作戦を敢行した！」というのがこのゲームの基本設定。『ヘッドクォーターズ』はアメリカをはじめロシア、ドイツ、イギリス、日本など8カ国が入り乱れる現代戦ウォーシミュレーションだ。このゲームを語るうえでまず特筆すべきなのが開発スタッフ。算法研究所とは聞き慣れない会社だが、実は元システムソフトで『大戦略』や『マスター オブ モンスターズ』などのシリーズを手がけた面々が揃っている。ウォーシミュレーションにかけては日本を代表するスタッフゆえ、わたしとしては大いに期待していたわけだ。

さて、肝心のゲーム内容についてだが、2、3時間ほど触ってみた限りでは、システムがすっきりまとめられているなあという印象。まず、外交・内政（予算配分）などの戦略的部分と、実際の戦闘、すなわち戦術部分がくっきりと分けられている。たとえいくら精鋭部隊を揃えていても、すべての国を敵にまわしては勝利はおぼつかない。「どの国と結んでどの国をたたくか？」、プレイヤーが担当する国の条件（兵器の質や予算など）に応じた戦略が必要となってくるだろう。戦闘に関しては右の写真をご覧いただければだいたいのイメージは掴めると思うが、新たな発想としては陸軍と空軍の扱いをまったく別にしていることだ。プレイヤーの操作は主として地上軍に占領や戦闘の指示を与えること。そして空軍に対しては戦闘地点から爆撃などの支援要請を行うといった仕組み。陸軍と空軍ではスピードにしろ運用思想にしろ異なるゆえ、ここらへんリアリティあふれる〝こだわりの〟システムと言えるだろう。

最後に、この種のSLGにはつきものであった思考ルーチンの強化も、新開発の〝戦略評価アルゴリズム〟によって、「人間と五分に渡り合える」ものに仕上がっているという。本年度期待の一作だ!!　（榊）

▼戦闘はAUTO、マニュアルどちらでもOK。ビジュアルの充実も嬉しいのひと言!!

SLG

# インクレディブル・マシーン

叙勲

柔軟な思考を要求するパズルゲーム。ハマること間違いなし。

**•DATA•**

発売元：サイベル
☎03(3720)8168
発売日：発売中
価格：8,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD対応）CD-ROM（HD対応）要マウス FM音源対応

## へんてこな機械づくりに燃えて……気分はマッドサイエンティスト。

キミは、なんの役にも立たないこと、バカバカしいうことに熱くなれるかい？　「そんなアホじゃないよ」というキミはすみやかにお引き取りを。このゲームは、その名も『インクレディブル・マシーン』、おもいきり意訳してしまうと〈「ウッソー！ 冗談だろ？　なにそれ？　アホかいな」な機械〉。用意された道具を組み合わせて、みごとに「アホかいな」な機械を作り上げ、各面の目的を達成するパズルゲームだ。え？ 「いったい、どんな機械だよ？」って？　フフフ、聞いて、驚くなよ！　たとえばこんなのだ。野球のボールを落とす。と、その下にあった懐中電灯のスイッチが入る。その光が虫眼鏡で集められる、ロケットに点火。飛んだロケットは金魚鉢を割る。飛び跳ねる金魚の姿を見て、猫が走り出し、段のはずれから落ちる。下の段にいたネズミがあわてて逃げ出し、段から落ちてハサミの柄の上に落ちる。ハサミが閉じて、ロープを切ると、ぶら下がっていたバケツが落ちて、ダイナマイトの点火でスイッチを入れる。その爆風で……といった調子で、テニスボール、コンセント、モーター、発電機、扇風機、風車などなどを介して、最後にまた3つのロケットに点火される仕組み。なんと24もの道具を使って、結局4つのロケットに火をつけるだけ。ね、ほら、あきれただろ？

いやあ、はっきり言って、はまった！　バカバカしいのに、いや、バカバカしいからこそ、熱くなっちゃう。だってね、頭の堅い人には、絶対解けないパズルだもん。柔軟な発想で、道具をとんでもない使い方しなきゃ、ダメ！

やりかたがわかっても、まだ、その先に難関。道具の配置ひとつでタイミングが狂い、うまく作動しない。だから、わたしはへんてこな道具たちをにらんでは、ブツブツ、ブツブツつぶやき、時には頭をかきむしって、悩んだ。そう、このゲームをしているプレイヤーの姿は、まさにマッドサイエンティストなのだ！（森）

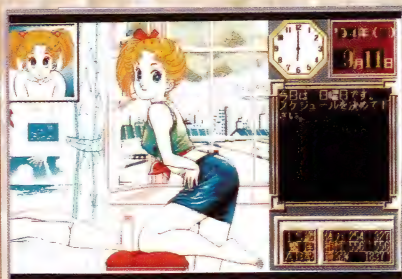
▼くだらない目的のために猫は走るは、金魚は跳ねるは、ロケットは飛ぶは……の大騒ぎ！　でも使える道具の一部だけ使ったシンプルな手段が効果的。

PZL

## ◉──読者が選ぶ買いたいSFCソフトランキング

| 順位 | タイトル | メーカー／発売日 | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVI | スクウェア<br>発売中 | 11,400円<br>RPG | 64P |
| 2 | スーパーストリートファイター2 | カプコン<br>6月25日 | 10,900円<br>ACT | 12P |
| 3 | SDガンダムGX | バンプレスト<br>発売中 | 9,800円<br>SLG | |
| 4 | FEDA エンペラー・オブ・ジャスティス | やのまん<br>7月22日 | 9,980円<br>SLG | |
| 4 | MOTHER2 ギーグの逆襲 | 任天堂<br>6月 | 価格未定<br>RPG | |
| 6 | ぽっぷるメイル | 日本ファルコム<br>6月上旬 | 8,800円（予価）<br>A・RPG | |
| 7 | かまいたちの夜 | チュンソフト<br>夏 | 9,800円（予価）<br>ETC | 190P |
| 7 | スーパーフォーメーションサッカー'94 | ヒューマン<br>6月 | 9,800円<br>SPT | 16P |
| 9 | ワイルドトラックス | 任天堂<br>発売中 | 9,800円<br>ACT | |
| 10 | ワールドヒーローズ2 | ザウルス<br>7月1日 | 9,980円<br>ACT | 15P |

# THE FORE-SIGHT Special

# 美少女育成SLGの楽しみ

『ヴァージン　ドリーム』
▲キャラデザは弓月光。やっぱり色っぽいのだ。

『卒業II』
▲前作とは感触が変わったのがどう評価されるか？

## 楽しさは同じでもキャラへの想いは大違い

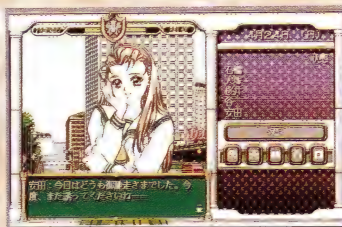
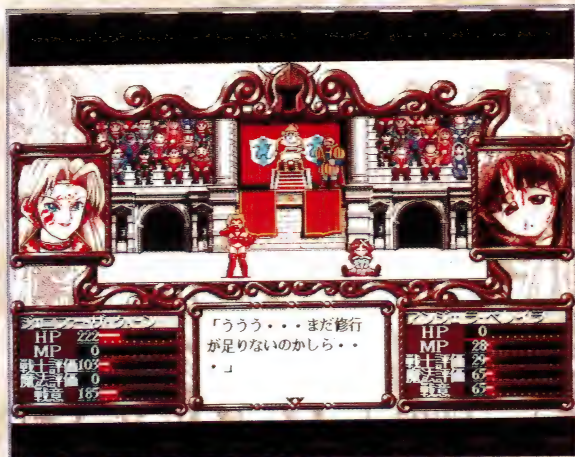
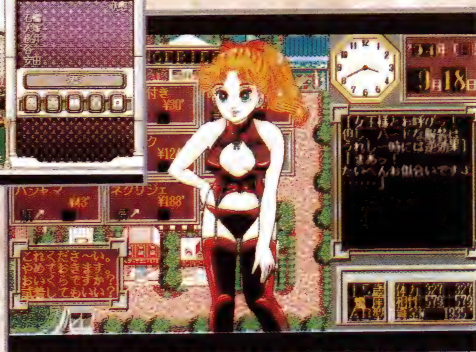
今回のスペシャルは、『プリンセスメーカー2』（以下『プリメ2』）と『ヴァージンドリーム』（以下『VD』）、そして『卒業II』の3本の美少女育成SLGについてのお話である。

育成SLGは、乱暴な言い方をすると、キャラクターのパラメータをいじるだけの、ごく単純な内容のゲームである。にもかかわらず、プレイをはじめると、知らず知らずのうちにのめりこんでしまう。これはいったいなぜだろうか。『プリメ2』の場合、プレイヤーは「娘が病気にならないか、不良になったりしないか」などと気を遣い、不安にさいなまれながらプレイする一方、「どうやったらお金をたくさん稼ぎつつ、パラメータを上昇させられるか」と、成長の効率についても常に考えている。「傷つけたくない」というやさしさと、「プリンセスにしたい」という野心……この背反した2つの気持ちを同時に抱きながらプレイしているのである。こうした背反する気持ちを抱きながらプレイすれば、当然、心の中に葛藤が生じ、それがプレイヤーをゲームにのめりこませるのである。このことは『VD』にも『卒業II』にもあてはまる。もし、成長の効率だけを考えて機械的にプレイしたなら、葛藤がなくなり、プレイが格段につまらなくなってしまうだろう（エンディングを見ることが目的なら、それでも楽しいだろうが）。こうした葛藤の構造こそが、育成SLGのおもしろさのコアなのである。

さて、美少女育成SLGということで、この3本をひとくくりにしてしまっているが、実は『プリメ2』と他の2本には大きな違いがある。『プリメ2』の場合、育てるキャラクターとの関係が親と娘に設定されているので、キャラに対するいたわりの気持ちや責任感はかなり強く、のめりこみの度合いも深い。たとえグラフィックが美少女でなかったとしても、娘という設定である限り、おそらくプレイヤーは変わらぬ愛情でキャラを育てるだろう。いっぽう『VD』と『卒業II』は、他人を育てるゲームである。それゆえ、どんなに親身になっているつもりでも、キャラに対するプレイヤーの気持ちはどこか客観的になってしまう。「自分好みの女に育てて結婚するんだ」などと考えながらプレイしている輩が多いことが、それを物語っているだろう。同じように見えるこの3本だが、育てるキャラに対する意識はかなり違うのだ。（小）

**ヴァージン ドリーム**
発売元：徳間書店インターメディア
☎03(3435)0834
発売日：発売中
価格：12,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD対応）要マウス FM･MIDI音源対応

**卒業II**
発売元：ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
発売日：発売中
価格：12,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD対応）要マウス FM音源対応
18禁

**プリンセス メーカー2**
発売元：ガイナックス
☎0422(22)1850
発売日：発売中
価格：14,800円［税別］
メディア：FD（VX以降、HD対応）要マウス FM音源対応

▲▶ゲームの雰囲気は似ていても、感情移入のしやすさにおいてはやはりどうしても『プリメ2』が一段上。ほかのゲームにもがんばってもらいたい。

『プリンセスメーカー2』
◀育成ゲームの最高峰に位置する一本といえる。

### ◉──読者が選ぶ買いたいMDソフトランキング

| 順位 | タイトル | メーカー | 発売日 | 価格 | ジャンル | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ラングリッサーII | メサイヤ | 8月上旬 | 9,800円 | S・RPG | 194P |
| 2 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 | セガ | 発売中 | 7,800円 | ACT | |
| 3 | V.R. | セガ | 発売中 | 9,800円 | SPT | |
| 4 | 美少女戦士セーラームーン | マーバ | 6月下旬 | 8,800円 | ACT | |
| 5 | ダイナマイトヘッディー | セガ | 発売日未定 | 価格未定 | ACT | |
| 6 | ドラゴンボールZ 武勇烈伝 | バンダイ | 発売中 | 8,800円 | ACT | |
| 7 | シャイニングフォースCD | セガ | 発売日未定 | 価格未定 | RPG | |
| 8 | LUNER ETERNAL BLUE | ゲームアーツ | 発売日未定 | 価格未定 | RPG/MCD | |
| 9 | バンパイアキラー | セガ | 発売中 | 7,800円 | ACT | |
| 10 | アウトランナーズ | セガ | 発売中 | 7,800円 | ACT | |

from NINTENDO

## 突如新聞報道された32ビット機 その情報公開ルートを追うと……

# 32ビット機発言の真相 業界激震!!

任天堂の32ビット機は、4月中旬、突如新聞で報道された。これまでの任天堂の正式発表は、今秋の初心会展示会で64ビット機のシステムによる業務用ソフトを出展、1995年に64ビット機発売との内容。「32ビット機」は、影も形もなかった。

急浮上した32ビット機は、新聞報道によれば、①来春発売、価格設定は２万円以下、②今秋の初心会展示会に出展、③ヘッドマウントディスプレイなどの特殊メガネを使わずに仮想現実感を体感できる、といった内容だ。この新聞報道を受け、任天堂に32ビット機について確認を求めてみた。しかし「当社では正式発表はしていないんです。先日問屋さんを前にした集まりがあり、そこで（山内社長が）そんなことを話したらしいですが」（任天堂・広報）とのこと。あらあらなんだか、32ビット機情報そのものがあやふやに……。そこで本誌は独自の情報網から、32ビット機報道の真相に迫ってみたい！

４月14日、ゲーム問屋の集まりである初心会メンバーを前に、任天堂は夏の主力ソフトである『MOTHER 2』を発表。またスーパーゲームボーイの商品説明、それに合わせたゲームボーイ本体の売価訂正の報告などが行われた。ここまでは定例の集まりと同じムード。しかし、そこからがちょっとちがったらしい。

「質疑応答の時間です。普段はあまり飛び交わない質問が、この日はかなり出たんですよ。質問されていたのは、どちらかというと中小の問屋さんのようですけど」（流通関係者）

というのも、SFCのソフト市場が年々悪化しているのが発端。中小の問屋はその危機感を切実に抱くだけに、今後の見通しに明るい未来を求める。それが質疑応答での質問となった。

「当然任天堂サイドとしては、流通不安を取り除こうとします。そこで、例の32ビット機発言が出たようです」（前出、流通関係者）

以上が、32ビット機報道のきっかけとなった山内社長発言の背景だ。

▲パイオニアのレーザーアクティブは、このヘッドマウントディスプレイで立体映像を表現。新聞報道の任天堂・32ビット機は、２万円以下でこうしたメガネも必要ないハードというのだが……。

任天堂・山内社長

▲山内社長はつねに、「ゲーム機は２万円台でないと売れない」と発言してきた。このあたりの表現が、32ビット機は２万円という報道に結びついたのか？ 本誌の取材では、初心会メンバーを前に山内社長が32ビット機の価格を２万円以下とコメントしたことは確認できなかった。

## “現状では詳細未定の新ハード”、それが正解 しかしその可能性には注目していきたい！

発言の背景を考えると、32ビット機については発表する予定があったものではなく、質疑応答での状況判断から発言された内容に思える。〝64ビット機に加え、市場をさらに活性化させる32ビット機も考えている〞という明るい見通しを持たせる発言だったというのが大筋のようだ。また発言内容に関しても、〝今までにない表示方法の32ビット機〞というような表現であったらしく、さらに新聞報道にある〝２万円以下〞という具体的な数字が話されたことも本誌の取材では確認できなかった。

こんな状況だから、仮想現実感を表現するという32ビット機の詳報があるわけはない。しかし、だからといって、このマシンがまったくの絵空言というわけでも、実はない。

任天堂はいつも、次のマシンの研究を欠かさない。〝カラー版ゲームボーイ〞も、すでに完成しているらしい。にもかかわらず、市場、将来性などを見据えて有効でないものは発売しない。ゲームソフトについても同様。完成しても売れそうになければオクラ入りさせ、しばらくしてちがうアイデアを取り込み、仕上げ直したりする会社だ。ハード、周辺機器、ソフトのすべてに、眠っている素材はいっぱいあるのだろう。今回の32ビット機に関しても、開発をしているのは確実。またこういった発言がある以上、発売に向けて動いている可能性が高いと判断できる。

６月、他メーカーの次世代機情報が続々公開される時期と32ビット機報道のタイミングがバッチリなことから、他機種への牽制という声も確かにある。しかしこの32ビット機、ニュアンスからは、現在発表されている他機種とは明らかにちがうコンセプト。仮想現実感の表現に照準を絞り、それだけにちがう楽しみ方をできるという期待ももてる。出展されるという今秋の初心会展示会が迫るころには、また独自の取材から得た続報を報告できるはずだ。

◀初心会展示会での32ビット機出展を待て（写真は昨年の展示会風景）。

# ゲーム市場が危ない!? 次世代機への影響は?

## TOPICS ソフトの店頭価格がどんどん下がる でも喜んでばかりはいられないようで…

「32ビット機発言の真相」のニュースでも触れたが、現在、ゲームソフト市場はあまりかんばしくないってのが実状。ミリオンセラーが登場しているのは事実だが、いっぽう小売店では在庫がだぶつき、次期商品の仕入れも苦しいという状態だ。そんな中でとくに問題視されているのが、価格問題。

価格問題の発端は、ソフトの出荷数と売れ数にギャップが出ていることにある。30万本しか売れないソフトが100万本出荷される→市場にソフト在庫がだぶつく→なんとか売ろうと価格が下がる、という構図だ。そのとき小売店の仕入値(下代)が値崩れの歯止めになるものなのだが、最近ではその下代もボロボロとなり、それがお店ごと、地域ごとの価格差をさらに広げてしまっている。

ソニーは自社でCD-ROM工場を持ち、売り切れてもすぐに再出荷できる体制を整備。それが悪化したソフト市場改善になるとアピールし、プレイステーションは流通方面でも評判を呼んでいる。しかし現状の市場悪化が進めば、新ハードの立ち上げにも影響してくるという。

「このまま行って、例えば年末に定価10,000円のSFCソフトが、発売後時間を置かずに3,000～4,000円で売られてしまう状況になったとしましょう。そこに次世代機を投入しても、遊べて、しかも安いSFCから、ユーザーが移行しづらくなります。次世代機にとって立ち上げにくい状況になるわけですね」(流通関係者)

先行リードが重要となる次世代機闘争にとって、この問題は大きな影響力を持ち得るのだ。

今後任天堂などが市場のコントロールに動くという声もあるが、年末の次世代機登場時期まで、この問題が水面下のドタバタを招くことになるかもしれない。

※写真は本文とは関係ありません。

## TOPICS バンダイがCD-ROM機発表 あのキャラもソフトになる!?

次世代機戦争の隙間をぬって、バンダイが新ハードを発表した。ゲーム機とビデオの中間に位置付けされるハードで、開発コードは「BA-X」。フル画面で秒間10枚までの動画表示能力を持ち、インタラクティブアニメや、動く図鑑ソフトなんてものが、けっこうなクオリティで動くマシンだ。デモではドラゴンボールZのインタラクティブアニメが流れていたし、バンダイの超人気キャラがごっそりソフト化されるのでは。小さなお子様のテレビ教育ツールとしてもピッタリで、3,800～4,800円というソフト価格設定もナイス。

◀「BA-X」は、本体に収納するワイヤレスコントローラを標準装備。3～5タイトルのソフトとともに、今秋発売予定。価格は、29800円。安い! ソフトは、当面バンダイからリリースされるが、すでに数社からサードパーティの申し込みがきてるという。またカラオケアダプタも秋に発売の予定。

## ARCADE 米米CLUBのライブをアーケードで楽しもう!?

フジテレビとセガが共同開発したミュージックライドマシン『米米MUSIC RIDE』が、GW中フジテレビが主催した大型イベント「LIVE UFO'94」のメインアトラクションとして公開された。これはセガのモーションライドマシン『AS-1』をベースに、大型ハイビジョンスクリーンと米米CLUBのライブ映像&フジテレビ制作のCGを組み込んだものだ。ライブを撮ったクレーンカメラの視点やスピーディなCGに合わせて座席が可動し、生のライブ以上の臨場感を演出。新たなエンターテインメントの形として注目される。

◀セガは「AS-1」単独の稼動も可能といっており、今後全国50カ所に開設する予定の「アミューズメント・テーマパーク」の核として導入されるかもしれない。

# 注目のアイテムが続々と NEC新製品発表

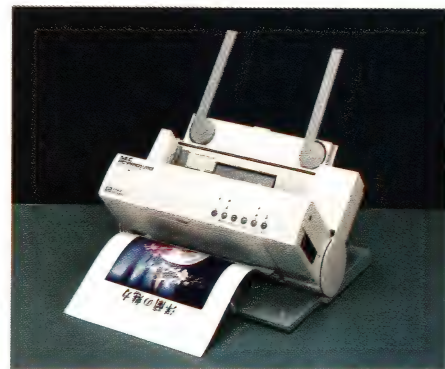
## 98NOTEもマルチメディア時代に突入! CD-ROMドライブやNOTE用周辺機器も登場

▲「PC-9821Np」(HDD340MBモデル840,000円) 下は「ドッキングステーションCD」(158,000円)。

最近、何かと話題のマルチメディアだが、ついに98NOTEでも本格的なマルチメディア環境を実現できるようになった。その注目の製品が、マルチメディアノートパソコン「PC-9821Np」と、小型の3倍速CD-ROMドライブ「PC-CD170N」だ。NpはCPUにIntelDX4(75MHz)を搭載し、ノートパソコンでは初めてフルカラー(1677万色)表示可能なTFTカラー液晶を採用、PCM音源とマイク、スピーカを内蔵するなど、ハイスペックを誇る98NOTEの最上位機種だ。このNpをさらにパワーアップするのが、専用の「ドッキングステーションCD」である。ドッキングステーションCDには、3倍速CD-ROMドライブとステレオスピーカが内蔵されているので、これと合体することで、Npは本格的マルチメディアマシンに変身する。値段はさすがに高いけど、そこらのデスクトップなんて軽く蹴散らす現時点最強ノートだ。「PC-CD170N」(65,000円)は、従来比約半分の体積で重さも1.1kgと軽量なため、ノートパソコンと組み合わせることで移動可能なマルチメディア環境を実現できる。バッテリ駆動が可能な点もうれしい。

## さらに新型プリンタ4機種も発売! 目玉商品は低価格カラーインクジェット

さらにNECは、パソコン用の新型プリンタも発表。今回発売になったプリンタは、レーザープリンタ「PC-PR1000E/4W」、カラーインクジェットプリンタの「PC-PR101/J110」、カラー熱転写プリンタの「PC-PR101/TN103」と「PC-PR101/T165R」の4機種である。この中で、とくに注目のプリンタは「PC-PR1000E/4W」と「PC-PR101/J110」だ。前者は日本で初めてMicrosoft At Workを採用し、Windows上での印刷速度や操作性を大幅に向上させたプリンタだ。後者はコンパクトながら高速で美しいカラー印刷を可能にしたプリンタであり、値段もカラーインクジェットとしては業界最低価格を実現した。ゲーム画面をカラーでハードコピーしたい人にオススメ。

▼「PC-PR1000E/4W」(138,000円)は、Microsoft At Workに初めて対応し、従来の機種に比べて、Windowsでの印刷速度を文字で約4倍、グラフィックで約20倍と格段に向上させた。

▲「PC-PR101/J110」(69,800円)は、標準で1秒間に漢字110文字、高速モードでは1秒間に220文字を印刷できる普通紙なら最大60枚まで1度に差せるオートシートフィーダを標準で装備。専用光沢紙を使うことにより、写真データなどをカラーで美しく印刷することが可能。使わないときには、寝かせてコンパクトに収納できる。

## 初級Macintosh「Performa」シリーズに新製品登場!

使いやすい統合ソフトがプリインストールされているPerformaは、買ってすぐ使えることを売りモノにした、初心者向けの一体型Macだ。このPerformaに強力な2機種、Performa575と550が仲間入りした。共に好評だったPerforma520のデザインを受け継いでいるが、処理速度は520に比べて、550で約30%、575では約3倍もアップしており、動画も余裕を持って再生できるスペックである。

▶発表会では、実際に575を使用してデモンストレーションが行われた。両機種ともに倍速CD-ROM、HDD160M内蔵、値段は今までと同様オープンプライス。575と550の違いはCPUのみ。統合ソフト「クラリスワークス」のほか、CD-ROMタイトル5種が付属する。

## 「餓狼伝説」映画化記念 ファン注目のイベント開催!

夏に公開が決定した「餓狼伝説」の映画化を記念したイベントが、京都・大阪・愛知で開催(6月11日・19:00から京都シルクホール、12日・9:00から大阪SY角座、同日18:00から名古屋NBNホール)。ゲストとして、監督の大張正己、不知火舞役の声優、三石琴乃らが出演する。大阪会場では、特別に千葉麗子が出演する予定だ。『餓狼』ファンには見逃せない一日になるはず。

▶映画は7月30日より、松竹洋画系で公開。イベント内容は、予告上映、プレゼント抽選会などもりだくさん。また6月11日には、愛知県・豊橋の精文館書店本店(11:30~13:00)と、京都・駿々堂コミックランド(15:30~16:30)で大張監督サイン会も。

## イマジニアがマルチメディアでセガと提携

セガとミサワホーム系のソフト会社のイマジニアが、マルチメディア住宅の開発をめざし、手を結んだ。このプロジェクトの第1弾として、今秋、セガの教育用コンピュータとテレビを内蔵した、学習デスク「ハイパーデスクMIRAI」が発売される。この学習デスクは、ソフトを取り替えることによって、学習内容を自由に選択でき、3歳から受験まで幅広く対応できる。このデスク専用ソフトは、大手進学塾や教育出版社から続々と発売される予定だ。

▲「ハイパーデスクMIRAI」は、グラフィックツールにもなるセガのピコ、モニターが組み込まれた多機能学習デスク(今秋発売、価格は150,000円、椅子はオプション)。どうせならメガドライブも内蔵しちゃえば……。あっ、それじゃあ勉強がはかどらないか。

## アニメ業界人をめざす人必聴の無料ゼミ開講

東京アニメーター学院恒例の夏期無料ゼミが今年も開催される。このゼミは、アニメーターや声優、漫画家、ゲームデザイナーをめざす人のために、有名講師陣が各界の現状について解説してくれるものだ。日時は8月24日、参加資格は、14歳以上の人なら誰でもOK。参加希望者は「〒101東京都千代田区三崎町3-4-9東京アニメーター学院'94夏期ゼミナール事務局」宛に往復ハガキに住所・氏名・年齢・参加人数を書いて、8月18日までに応募すること。

▲パソコンがズラリ並ぶ受講風景。夏期無料ゼミナールでは、赤塚不二夫、笹川ひろし、肝付兼太、野沢雅子、水島裕などが講師として迎えられる。アニメ、声優、ゲームデザイナー、漫画界の現状などが語られ、各科の就職状況も聞くことができる。

## TOPICS テレビとパソコンの新しい関係 マルチメディアパソコン続々登場!

家庭用テレビとパソコン。今まで、あまり仲が良くなかったこの両者を結び付けた製品が、東芝と松下からそろって発売された。まずは東芝のDOS/Vノートパソコン「DynaBook EZVision」。家庭用テレビに接続すれば、美しいカラーの大画面モニターでもDOS/V用のゲームを存分に楽しむことができる。サウンド機能も内蔵しているので、効果音もバッチリだ。また、標準で一太郎dashとロータス1-2-3を内蔵しており、ワンタッチでワープロや表計算機能を使える。ホビーから仕事まで幅広く使えるマシンだ。

松下からは、一体型DOS/Vパソコン「WOODY」が発表された。その特徴は、内蔵TVチューナーにより、テレビ放送を見れること。テレビ画面は、モニター一杯に表示するだけでなく、パソコン画面の一部に好きな大きさでウインドゥ表示することもできるので、ワープロやゲーム画面の片隅にテレビ画面を映すことも可能になる。さらに、テレビ画面の好きな瞬間を静止画として取り込み、保存することもできる。もちろん、取り込んだ画像を加工することだってOK。倍速CD-ROMドライブとサウンドボードを内蔵しており、マルチメディアパソコンとしての性能も十分だ。家庭用テレビとの関係が深まると、パソコン環境はさらに快適になりそう。

◀「DynaBook EZVision」(278,000円)。CPUは486SX/25MHzを使用。ワープロ、表計算ソフトを内蔵する。

◀「WOODY」(HD170Mモデルが358,000円、HD340Mモデルが398,000円)。CPUは486SX/33MHzを使用している。

## 電撃王早耳

●いよいよケーブルテレビ(CATV)によるゲームソフト転送が国内でも実用化しそうだ。すでに、セガと東京都文京区の「東京ケーブルネットワーク」とは、メガドライブ(MD)を使い、共同でゲーム転送の実用化実験を続けてきた。4月19日、ケーブルテレビ協議会は、その成果にもとづき、ゲームソフト転送のための技術基準となるガイドラインを制定。これによれば、各家庭ではカセットの代わりに、CATVに接続された「ゲームレバー」をMDに接続、25〜100のゲームを選んで遊べるという。すでにセガには、国内の複数のCATV事業者からひきあいがきており、早ければ5月にサービス価格決定、6月には実サービス開始というスケジュールになっている。ケーブルテレビ協議会では、他のハードウェアメーカーやソフトメーカーが参入を希望した場合には、それに応じてガイドラインを制定、対応を広げていく予定という。

●日本IBMほか数社のソフトウェア販売会社が、CD-ROMを使った新しい方式のソフト販売を、国内で開始する。この方式では、まずあらかじめ製品版のソフトと、その紹介デモや機能を限定した体験版を記録したCD-ROMがユーザーに配布される(ただし、製品版は配布時には暗証番号でロックされていて、そのままでは使えない)。ユーザーは体験版やデモを見てから、購入を希望するソフトについて料金を払うと、暗証番号が連絡され、製品版が使えるようになる。日本IBMの場合、3年後にはパソコンソフトの2割をこの方式で販売する予定だ。

●夏の恒例行事になった感もある「スーパーストIIチャンピオンシップ'94 in国技館」が、今年も開催される。この大会への参加方法は2種類。①6月26日から8月9日の間に全国有名玩具店などで開催されるゲーム大会で優勝し、パスポートをもらう。②住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、往復ハガキで「〒104-91東京都中央区京橋郵便局私書箱11号 チャンピオンシップ'94事務局」DO係へ7月18日(消印有効)までに送る。今年の覇者は誰だ?

●シャープがX68000シリーズの周辺機器拡充に乗り出した。映像・画像の入出力器を充実させることにより、同シリーズをマルチメディアパソコンとして普及させることがねらい。第1弾は、テレビやビデオの画面を、動画や静止画として表示・取り込むためのビデオ入力ユニットで、価格は178,000円。

## 6大バンド集結! 真夏に熱烈なギグを展開!

# GAME MUSIC FESTIVAL '94

## ゲームミュージック・フェスティバル'94

**日本青年館** 両日ともに開場15:30・開演16:00

**7月30日(土)**
コナミ矩形波倶楽部FEATURING國府田マリ子(コナミ)
葉山宏治&ブラザーズ(NECアベニュー)
B-univ(セガ)
(五十音順、バンド出演順は未定)

**7月31日(日)**
GAMADELIC(データイースト)
新世界楽曲雑技団プロデュースバンド(エス・エヌ・ケイ)
ZUNTATA(タイトー)
(五十音順、バンド出演順は未定)

主催:㈱メディアワークス/㈱角川書店
協賛:NECアベニュー㈱/キングレコード㈱/㈱ポニーキャニオン/㈱ユーメックス
協力:㈱エス・エヌ・ケイ/コナミ㈱/㈱セガ・エンタープライゼス/㈱タイトー/データイースト㈱/サイトロン・アンド・アート㈱
後援/企画・制作協力:㈱ピーシーエム・ジパングコミュニケーションズ
企画・制作:㈱ビッグショット
(五十音順)

## 2日間にわたって行われる夢の共演!!

開催から年を追うごとに進化しつづけてきたゲーム音楽の豪華イベント『ゲームミュージック・フェスティバル'94』が7月30・31日の両日にわたって行われる。

今年は、デビューからハイペースで作品群を送りつづけるB-univ、今回のフェスティバルのためだけに結成された「新世界楽曲雑技団」のプロデュースするユニットの参加によってよりゲームミュージックファンのニーズに応えたライブが日本青年館を舞台に展開される。

それに加え、ゲームというものが総合芸術として語られる昨今、今年のフェスティバルではステージにマルチビジョンを用意。サウンドのみならずビジュアルによる演出という新たな要素を取り入れ、例年以上にハイクォリティのステージとなるにちがいない。

「ゲームミュージック界の歴史的祭典を絶好のシートで観たい」という読者はつぎのページの「優先予約」の情報を読もう!

## 7/30 SATURDAY 開場15:30 開演16:00

(五十音順、バンド出演順は未定)

### コナミ矩形波倶楽部 FEATURING國府田マリ子
◆コナミ◆

「ウィンビー国民的アイドル化計画」で着実にファン層を広げるコナミ。今年のフェスティバルに出演するのは、新たに結成したコナミ矩形波倶楽部と、『ツインビーPARADISE』のマドカ役でもおなじみの人気声優・國府田マリ子嬢をフューチャリングして臨む。ラジオドラマ『ツイPARA』のBGMを手掛けたコナミ矩形波と、ライブをノリノリで引っ張っていくキュートな國府田嬢が繰りだすステージは必見?!

### 葉山宏治&ブラザーズ
◆NECアベニュー◆

肉体派シューテイング『超兄貴』で注目を集めた葉山宏治を中心としたユニット。デビューから1年半のあいだに4回のライブ活動を行い、アルバム2枚、ミニアルバム1枚、シングル1枚と作品づくりにも積極的な姿勢を見せる。ライブを基本に結成されたユニットだけに、葉山を盛り上げるバックのブラザーズの技術力もさることながら、ライブのテンションの高さには定評がある。まさにライブを見ずして語れないバンドである。

### B-univ
◆セガ・エンタープライゼス◆

昨年、解散したS.S.T.BANDのメンバー並木晃一氏と光吉猛修氏のふたりを中心に結成されたユニット。デビューから6カ月という短期間にリリースされた『バーチャファイター』『デイトナ・サウンド・アルバム』。これらは、ラップ、テクノ、ソウルなどの要素を取り込んでおり、聴くものに彼らの音楽の守備判囲の広さを感じさせずにはおかない。フェスティバルでは、彼らの作品の多彩さを象徴するバラエティ豊かなステージになるだろう。

6バンドにあてたファンレター・リクエストを大募集! ▶▶▶

## 6月11日(土)より優先予約開始

お問い合せ:ゲームミュージック・フェスティバル'94事務局(ビッグショット内)

☎03-3470-9858

チケット料金(全席指定) 1DAY¥3,800[税込] 2DAYS¥7,000[税込]
当日券(1DAYチケットのみ)¥4,300[税込]

①事務局に電話をかける。②氏名、住所、電話番号、公演日、購入枚数を告げる。③現金書留、郵便振り込みにするかを告げる。④郵便振り込みの場合は『ゲームミュージック・フェスティバル'94事務局』の口座番号を、現金書留の場合は住所(〒106東京都港区六本木6－8－21SKビル2F)を控える。⑤チケット代と郵送料350円を振り込み、または現金書留にて入金する。⑥事務局にて入金を確認後、簡易書留にてチケットを発送。

## 6月20日(月)より一般発売開始

ゲームミュージック・フェスティバル'94事務局(ビッグショット内)
☎03-3470-9858(2DAYS、1DAYを発売)
受け付け期間:6月20日(月)～7月30日(土)の月曜～金曜 10:00～19:00

ニッポン放送ミュージックセンター
☎03-3213-4444(2DAYS、1DAYを発売)

チケットぴあ
☎03-5237-9999(1DAYチケットのみの発売)

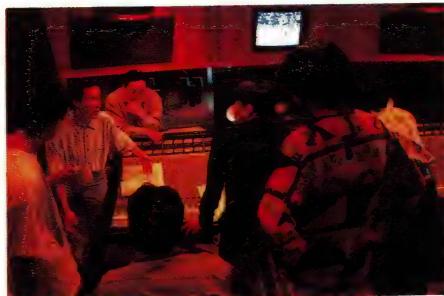
チケットセゾン
☎03-5990-9999(1DAYチケットのみの発売)

## 7/31 SUNDAY 開場15:30 開演16:00

(五十音順、バンド出演順は未定)

### GAMADELIC
◆データイースト◆

2月に原宿ルイードで単独ライブを行うなど、よりアグレッシブに活動し、そして、より円熟味を増しつつあるゲームミュージック界のファンキー集団GAMADELIC。デビュー以来、不動のメンバーによる、ライブでのチームワークは業界随一。バリバリのハードロックからヒップホップ、ラップまでという作品群の多彩さ、バンドメンバーみずからがライブを楽しんでやっているという感覚が、ファンのハートをガッチリつかんでいる。

### 新世界楽曲雑技団プロデュースバンド
◆エス・エヌ・ケイ◆

いまや人気絶頂のエス・エヌ・ケイのサウンドスタッフ新世界楽曲雑技団。今年のフェスティバルのためだけに結成された〝新世界楽曲雑技団プロデュースバンド〟は、その名のとおり新世界のメンバーがプロデュースを担当する。『餓狼伝説SPECIAL』『龍虎の拳2』『サムライスピリッツ』の熱い楽曲群をマルチビジョンのビジュアルと合わせて観賞できるのは、今年のこのイベントだけ。ユニットの構成などの詳細は次号で!

### ZUNTATA
◆タイトー◆

映像と音の融合した〝音画〟を追い求める個性派集団ZUNTATA。彼らの送りだす抑圧されたブルージィーな作品群は、聴くものに何かを考えさせる。『ダライアス』『ナイトストライカー』『レイフォース』といった彼らの作品群、そして、ライブを体験したことのある者なら、だれでも感じたことはあるだろう。シンクロした映像と演奏から生みだされる、彼らのドラマティックな〝音画世界〟に入っていくにはライブにいく以外ない!

バンドへのファンレターやリクエストを募集中。イラスト、ステージでやって欲しいことなど、なんでもいいから送ってくれ! 待っている!
〒101東京都千代田区神保町2－22－11 電撃王編集部GMF係まで!

NEW MACHINE BATTLE PERFECT REPORT

# 次世代機戦争を完全分析

次世代機の波が押し寄せている。3DO、プレイステーション、セガサターン、FX、プロジェクトリアリティ……これら超高性能マシンの出現は、ゲームシーンに間違いなく大きな変革をもたらすだろう。だがそれによって、これまで以上に激しく、大規模なゲーム機戦争の幕が切って落とされることも確実である。未来を担う次世代機の可能性と闘争の行方、最新情報からその両面を電撃王が徹底検証する！

イラスト／川村 浩　※扉の写真は、各次世代機の関連写真をもとに編集部で作成したものです。

# PlayStation

ソニー・コンピュータエンタテインメント
【SCE 発売：年末予定 価格：未定】

## 技術のソニーが生んだ超高性能ゲームハード

### 驚異のグラフィック能力と新世代コントローラが未体験のエンターテインメントを創る!

発表されたスペックのすばらしさに、ゲーム業界が騒然となったＳＣＥの32ビットマシン「ＰＳ－Ｘ」が、ついにその姿を明らかにし、同時に「プレイステーション」という正式名称も発表された。

プレイステーションは、とくに前衛的だったり奇抜だったりすることはなく、おちついたデザインに仕上げられている。前面にコントローラ用のコネクタとバックアップ・カートリッジ用のコネクタがそれぞれ２つずつあり、背面にはＡＶ端子やＩ／Ｏポートが配置されている。ポートを介して２台のマシンを接続すれば、対戦プレイを楽しむことも可能だ。なお、本体内にデータのバックアップ機能はなく、ゲームのデータは専用のカートリッジに記録する。

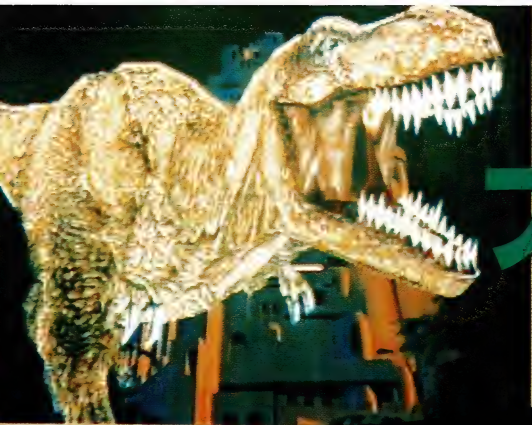
いっぽうコントローラは、じつにユニークなデザインだ。左右にグリップ部がついており、✚字キーに相当する部分が４つのボタンに分割されている。また、背面（手に持ったときの奥側）には左右２つずつ、４つのボタンが配置され、全部でなんと14個ものボタンがついている。前後と上下の動き、視点と移動の独立（上を見ながらの前進など）が要求される３Ｄゲームをプレイするとき、このボタン数が力を発揮するはずだ。

▲コントローラを手に持ったところ。これだけのボタンを自在に使うには、かなりの練習が必要になるかも。

▶ゲームデータを記録するカートリッジ。コネクタが２つあるので、友達同士でカートリッジを持ち寄って、データを交換したり、対戦したりできる。

▶ＳＦＣのＬＲボタンに相当するボタンがもうひと組増えている。簡単な操作なら片手だけでできそうだ。

## SPEC DATA

| | |
|---|---|
| CPU | 32ビットRISC（R3000Aを特化） |
| メモリ | メイン：2Mバイト |
| CD-ROM | 倍速 |
| 表示色 | 1677万色 |
| スプライト | 8×8を最大4000個 |
| エフェクト | 回転、拡大、縮小、フェード、プライオリティ、フォグ、縦横ラインスクロールなど |
| 動画圧縮 | JPEG |
| 拡張スロット | I／Oポート装備<br>バックアップ用コネクタ×2 |
| ポリゴン | 最大36万ポリゴン／秒<br>テクスチャーマッピング<br>フラット／グーロー |
| 備考 | メインCPUのほかに、データ伸長エンジン、ジオメトリエンジン、グラフィックプロセッサを持ち、並列処理を行う。 |

進捗報告会に見た

# プレイステーションの可能性

## 立体のモーフィングも自在 驚くべき3D表現能力

5月10日、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)はプレイステーションの開発進捗報告会を開催。前のページで紹介した本体のモックアップの公開とともに、マシンの性能を示すデモンストレーションが行われた。

左にある恐竜の全身像を見てもらいたい。これは約2400個のポリゴンで構成されたグラフィックにテクスチャーを貼り、リアルな恐竜像に仕上げたものだ。静止画でも十分な立体感を感じると思うが、実際にはこの恐竜の顔や手足が、なめらかにモーフィングしつつ、自由自在に動くのである。プレイステーションは、このような立体のモーフィング処理を特別なソフトを使わずに表現可能。このすぐれた立体表現能力こそ、プレイステーションの特徴であり、最大の武器なのだ。

◀進捗報告会では、モックアップやデモンストレーションによるマシンの説明が行われた。

▲プレイステーションのマーク。ハードやソフトをはじめ、関連商品にはすべてこのマークが印刷される。

# 驚天動地のソフトラインナップ

## ●SOFT WARE 魅力のソフトが勢ぞろい もう、発売日が待ちきれない!

開発進捗報告会では、ソフトを供給するサードパーティと、現在開発中のゲームタイトルも発表された。その数……サードパーティは164社、開発中のソフトは約80、年内発売予定のソフトが20タイトル以上と、とてもニューハードとは思えない驚くべき数字(参入を表明した108社の詳細データは次ページに)。

だが、驚くのは数だけではない。並んだタイトルがまたすごい。まず、アーケードやパソコンのヒット作品がいろいろと移植される。なかには『極上パロディウス』のような最新作まである。また、ポリゴンを使って描かれたキャラクターが登場する3Dゲームも多く、立体描写能力にすぐれたプレイステーションならではといえる。とくに『レッドプラズム』のような3Dロボットものは多くのユーザーの期待を集めるだろう。そして、見た目には地味な『アーク・ザ・ラッド』なども、何千ものスプライトを表示し、拡大縮小なども自在にこなすプレイステーションの表現力なら、既存のゲームとはまったくちがった作品に仕上がるはず。この強力ラインナップに、少しも心を動かされないゲームファンがいるのなら、ちょっとお目にかかりたいもの。

### 1■リッジレーサー

▲ナムコ。アーケードのレースゲームは、最高水準のポリゴン&CG技術が競われている。その中でも1位を争うのが、コレ。このゲームをプレイステーションが獲得したことは、それだけでソフト面でのアドバンテージを1つ得たといえるのだ。

◀SCE。一見横スクロールに見えるSTGだが、実は新感覚の3Dシューティングだ。カメラアングルがシーンごとに切り替わる仕掛けなのか? まったく新しい映像感覚が、次世代ゲームと呼ぶにふさわしいSTGを生み出す。

### 3■アーク・ザ・ラッド

▲SCE。次世代機というとポリゴンゴリゴリの3Dゲームを連想しがち。しかし2Dゲームも、格段にレベルアップする。その好見本がこのゲーム。同一フィールド上で多人数が移動・攻撃を行うという戦闘シーンに、2Dゲームがレベルアップする片鱗が見える。

## カスタムチップの威力 そして、動画の再生機能

また、プレイステーションは動画再生能力もすばらしく、デモンストレーション表示された640×240ドット、24ビットカラー、秒間30フレームの動画は、テレビの画像と言われても疑いようのないクオリティだった。右の写真を見れば、この話が決して大げさでないことがわかるはずだ。しかしSCEは、動画再生機能はゲームをおもしろくするために使うものであり、CDを使ったビデオソフトを販売するつもりはまったくないと語る。あくまでもゲーム機なのだ。

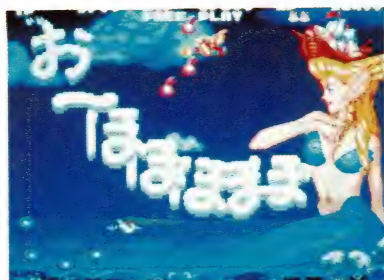
プレイステーションのグラフィック能力がすぐれているのは、「データ伸張エンジン」「ジオメトリエンジン」といったカスタムチップを搭載しているからで、立体のモーフィング処理も、こうした専用チップが行う。そのため、CPUに負担がかからないようになっている。

「立体感」と「リアリティ」。これは次世代機のゲームに期待されている大きな要素であるが、この2つにおいてユーザーを納得させるためには、すぐれた立体表現力とその立体をもたつくことなく動かすマシンパワーが必要となる。どんなに映像がリアルでも、動きがノロければ、それはクズに等しい。その点プレイステーションは、グラフィック処理用のカスタムチップを搭載しているので、CPUパワーをほとんどそのままゲームの処理に使える。となれば、立体感とリアリティを両立した、すぐれたゲームが作りやすいことになる。

さらにプレイステーションでは、3Dゲームなどの特殊な作品に関しては、そのゲームのおもしろさを十分に引き出す特殊なインターフェイス（3次元ゴーグルなど）を用意するつもりだという。インターフェースも含めたゲーム開発ができるとなればエンターテインメントの可能性はさらに大きく広がるはずである。

◀この画面もポリゴンで描かれたものだが、よりなめらかに見えるように処理がほどこされている。こんな格闘ゲームをプレイしてみたい。

▲プレイステーションはこれだけのクオリティの動画を秒間60コマ（最大）で再生することができる。

### 4■極上パロディウス

▲コナミ。ゲームセンターで、今いちばん旬のSTGといえば、このゲーム。その移植が早くも決定している。お笑いシューティングジャンルを確立した(?)名作は、ギャグのひとつひとつまで完全移植でプレイステーションに。

### 5■プリンセスメーカー3

◀ガイナックス。美少女育成SLGという男性諸君の夢みたいなジャンルを開拓したゲーム。プレイステーション版の「3」は、新趣向・新発想が満載。

### 6■レッドプラズム

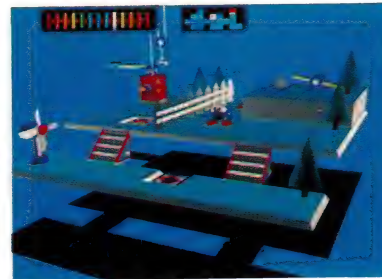
▲SCE。メカデザインに河森正治、世界観設定に天野喜孝と、名作アニメ「超時空要塞マクロス」を手掛けた2人が開発に参加。フルポリゴンで滑らかに動くロボットを操作する対戦バトルゲーム。シミュレーション要素もあり、多人数プレイも可。

### 7■A.Ⅳ.

▲アートディンク。早くから参入が表明されていただけに、このタイトルの移植は確実視されていたが、ここで正式なものとなった。パソコン界でのビッグタイトルなだけに、期待も大きい。ゲームは鉄道をキーワードに都市を成長させるSLG。

### 8■サイバースレッド

▲ナムコ。ポリゴンによるSFバトルゲーム。プレイステーションでも対戦可能か!?　アーケード版の迫力は、高性能プレイステーションなら劣化されることがない!?　期待がかかるだけに、移植後の画面写真を早くみてみたい作品。

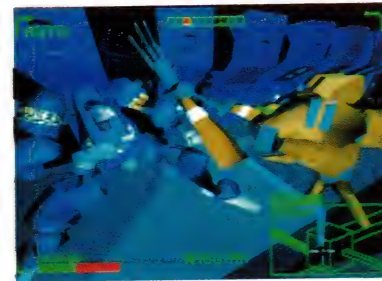
### 9■がんばれ森川くん2号

▲SCE。人工知能を持ったロボットを教育し、さまざまな経験をさせて育てていく。賢くなったロボットは、自分の意志で電脳空間を歩き回り…。教育をまちがえれば、手の付けられない子に育つ。親の気持ちになれる異色ゲーム。

### 10■ポリポリサーカスグランプリ

▲SCE。アメリカのアニメで車がカーブを曲がるときに車体も〝ぐにゃ〟っと曲がる。そんなアニメーションを多用した、ポリゴンレーシング。ポリゴンを使ったアニメーション的演出は、プレイステーションソフトのウリになりそう。

### 11■カリオストロの城

▲アスミック。アニメ映画の名作「ルパン三世 カリオストロの城」を、豊富なビジュアルシーンを盛り込んでAVG化。映画ソフトは、プレイステーション上でどう表現されるか、センス良い仕上りを期待しつつ注目したい。画面は映画の1コマ。

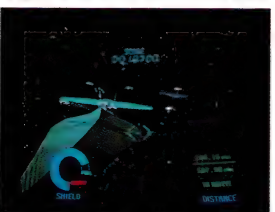
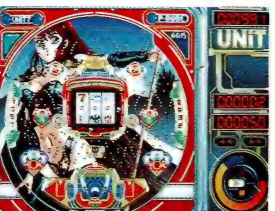
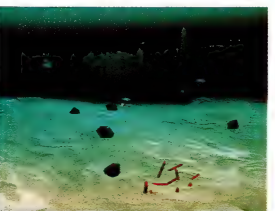
### 12■ZERO DIVIDE

▲ズーム。システム中枢をめざし、トラップやガードシステムを解除し、破壊して進む3Dアクション。ポリゴンを使った3次元空間には、今までのACTにはないプレイ感覚が潜んでいるかも。過激な突破型ゲームが期待できそう。

※ゲームタイトルの番号は、32ページの表に対応しています。また1・4・8はアーケード版、7はパソコン版の画面です。

# 参入表明メーカー108社 この数字がプレイステーションの魅力を物語る

13■RACE DRIVIN'

14■メタル・ジャケット(仮)

15■スターブレードα(仮)

16■V-ゾーン(仮)

17■タイトル未定

18■ポポロクロイス物語

19■ツインゴッデス

| メーカー名 | | 開発中ソフト(ジャンル) | ONE POINT |
|---|---|---|---|
| アートディンク | 7 | A.Ⅵ.(SLG) | パソコンのヒットSLG『A列車』シリーズの最新作。94年末発売予定 |
| | 17 | タイトル未定(SLG) | フルポリゴンで描かれた海の世界を舞台にするSLG。PSオリジナルソフト |
| アスキー | | 柿木将棋(仮・ETC) | 本体同時発売が予定される将棋ソフト。コンピュータ知能レベルの高さに期待 |
| | | 囲碁PS-X(仮・ETC) | 95年3月発売予定 |
| | | ダービースタリオンPS-X(仮・SLG) | SFCでも人気の競走馬育成シミュレーション。育てゲームの名作といえる作品 |
| アスク | | ハイパー麻雀(ETC) | 95年2月発売予定 |
| | | ハイパー囲碁(ETC) | 95年5月発売予定 |
| アスミック | 11 | カリオストロの城(AVG) | アニメーションのルパン映画を題材にした、新感覚アドベンチャー。95年発売予定 |
| アムカス | | 1950アメリカンドリームズ(仮・ETC) | ボードゲームを作らせたらNo.1の、さくまあきら氏の作品。95年5月予定 |
| インサイダー | | 高野孟の世界地図の読み方 | 95年8月発売予定 |
| | | セン太琢磨が行く[英語編] | サブタイトルは「センター試験トライアルゲーム」。受験生必見!? 95年8月発売予定 |
| ヴァージンゲーム | | 7th GuestⅡ:11th Hour(AVG) | オリジナルはIBM版。高密度CGのリアルな3D表現が話題になった。94年末予定 |
| | | Demolition man(ACT) | シルベスター・スタローン主演の同名映画のゲーム化。映画ばりの迫力に期待 |
| | | Indycar Racing(RACE) | 海外のパソコンソフトがオリジナル |
| オラシオン | | ピーターと狼 | 発売日未定 |
| | | くるみ割り人形 | 発売日未定 |
| | | 動物の謝肉祭 | 発売日未定 |
| ガイナックス | 5 | プリンセスメーカー3(SLG) | パソコンでヒットした美少女育成SLGが、新発想の『3』で登場。95年夏予定 |
| カプコン | | タイトル未定(ACT) | PSにもやっぱり欲しい格闘ゲームを、大御所カプコンが手掛ける |
| | | タイトル未定(ACT) | こちらはロックマンタイプのACTゲーム |
| | | タイトル未定(RPG) | 気になるタイトルだが、詳細は未発表 |
| ココナッツジャパン | | PS-Xパチ夫くん(仮・ETC) | 本物のパチンコ店みたいなアナウンスもばっちり入る。台もリアルな表現に |
| | | パチスロ(仮・ETC) | 発売日未定 |
| | | カジノスペシャル(仮・ETC) | 発売日未定 |
| | | サッカースペシャル(仮・SPG) | 発売日未定 |
| コナミ | 4 | 極上パロディウス(STG) | アーケードでただ今人気絶好調のSTGが、完全移植で登場。94年末予定 |
| | | 実況パワフルプロ野球"95"(SPG) | SFCでも人気の、実況アナウンス全開野球ゲーム。PSでは95年版が。94年末予定 |
| | | タイトル未定 | 詳細未定、コナミ内でも極秘扱いの隠し玉。PSの超話題作になりそう。続報を待て |
| サクセス | | かなでーる | 95年夏発売予定 |
| | | 4人の達人(思考型ゲーム) | 94年末発売予定 |
| サン電子 | | マージャン(仮・ETC) | 本格派のリアル4人打ち麻雀ゲーム。94年末発売予定 |
| シャノアール | | 麻雀悟空 天竺(仮・ETC) | ファミコンにも登場した、定評ある4人打ち麻雀ゲーム。本体同時発売の予定 |
| ズーム | 12 | Zero Divide(仮・ACT) | エリア突破型ACT。本体同時発売の予定 |
| ステージインスツルメンツ | | 君こそスターだ!!(仮・RPG) | 発売日未定 |
| ソニー・コンピュータエンタテインメント | 2 | ORA-194(仮・STG) | PSの機能をフルに活かした、新感覚3Dシューティング。94年末予定 |
| | 9 | がんばれ森川くん2号(仮・PZL) | 電脳世界に住む、人工知能を持ったロボットを育てる。94年末予定 |
| | 10 | ポリポリサーカスグランプリ(仮・RACE) | 5人のドライバーが挑む、4輪ドリフトバリバリのレースゲーム。94年末予定 |
| | 16 | V-ゾーン(仮・ETC) | パチンコを構成するすべての要素を、3次元で表現。台作成モードも。94年末予定 |
| | 18 | ポポロクロイス物語(RPG) | バトルシーンにクォータービューを取り入れた、新世代RPG。95年春予定 |
| | 6 | レッドプラズム(仮・ACT) | フルポリゴンで描かれたロボットによる、対戦シミュレータ。95年春予定 |
| | | 藤丸地獄変(SLG&RPG) | 忍者の視点から戦国時代を見つめた、SLG&RPG。飯島健男プロデュース。95年春予定 |
| | 3 | アーク・ザ・ラッド(RPG) | 移動、攻撃が同じフィールド上で展開する戦闘システムが魅力。95年春予定 |
| ソフエル | | ソフエルファンタジア(RPG) | 95年末発売予定 |
| セイブ開発 | | 「雷電」シリーズ(STG) | シューティングの名作の1つである雷電シリーズ。本体同時発売の予定 |
| テクノスジャパン | | BLOXX(仮・PZL) | 発売日未定 |
| テクノソフト | | 熱血親子(ACT) | 本体同時発売の格闘アクション |
| テンゲン | 13 | RACE DRIVIN'(仮・RACE) | 教習所のシミュレータにも使用されたドライブシミュレータ。本体同時発売の予定 |
| | | たま(仮・ACT) | 本体同時発売の予定 |
| トーエイシステム | | BLACKOUT(AVG) | 95年夏発売予定 |
| ナムコ | 1 | リッジレーサー(RACE) | ナムコの技術力をいかんなく発揮し、アーケードで話題を独占した3Dレーシング |
| | 8 | サイバースレッド(STG) | ポリゴン3D技術を駆使した、対戦型SFバトルゲーム。アーケードからの移植作 |
| | 15 | スターブレードα(仮・STG) | アーケードから移植の3DSTG。それにしても、ナムコのラインナップは強烈 |
| 日本物産 | | 仮想現実麻雀(仮・ETC) | 95年発売予定 |
| | | デットヒートロード(仮・RACE) | 95年発売予定 |
| | | Super301S.Q.(仮・SLG) | 95年発売予定 |
| NEW | | PS-X BOXING(SPG) | 94年末発売予定 |
| ネオレックス | | コズミックレース(仮・RACE) | 本体同時発売の予定 |
| パンサーソフトウェア | | HAMLET(RPG) | 94年末発売予定 |
| ヒューマン | | スーパーフォーメーションサッカー(仮・SPG) | SFCで人気の3Dサッカーを、さらにパワーアップさせて登場。95年4月発売予定 |
| フォーツーツー | | 猿田彦の暗号 | 95年4月発売予定 |
| プロファイア | | タイトル未定(STG) | PSオリジナルの3Dシューティング |
| | | タイトル未定(SPG) | 内容はベースボールゲーム。PSオリジナル |
| | | ライブ・リミックス(インタラクティブムービー) | 新ジャンルの予感がするインタラクティブ・ムービー |
| フロム・ソフトウェア | | クリスタル・ドラゴン(仮・RPG) | 94年末発売予定 |
| ポニーキャニオン | 14 | メタル・ジャケット(仮・ACT&STG) | 廃墟ビル街などを3Dロボットが駆け抜ける、3次元アクションSTG。94年末予定 |
| ポリグラム | 19 | ツインゴッデス(ACT) | 実写映像の取り込みもふんだんに使用したファンタジー格闘ACT。94年末予定 |
| マップジャパン | | バーチャ麻雀(ETC) | 94年末予定 |
| ライトスタッフ | | ブルーフォレスト物語(RPG) | オリジナルはT・RPG。原作者の伏見健二も開発に参加。94年末予定 |
| レインボー・ジャパン | | TOKYO/2020(AVG&RPG) | 発売日未定 |

## ◉その他の参入メーカー

I.S.C./アイ・ティー・シー/アイマックス/アトラス/アトリエ・ドゥーブル/アミューズ/イマジニア/インテック/ウィズキッズ/エイ・ウェーブ/エス・ピー・エス/エポック社/エム・ディー・ピー/EAビクター/キングレコード/グラムス/呉ソフトウェア工房/グローディア/GE・TEN/元気/工画堂スタジオ/コトブキシステム/ザウルス/サミー工業/三栄書房・ワープ/ジャレコ/小学館プロダクション/ジョルダン/スティング/スリーディ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/タイトー/タカラ/タムソフト/データウエスト/テクモ/テンキー/東京書籍/東宝/東北新社/トップライン/トミー/日本アートメディア/日本クリエイト/日本コンピュータシステム/日本システムサプライ/日本データワークス/日本テレネット/ノバ・トーカイ/ハーベストワン/パック・イン・ビデオ/バンダイ/バンデット/バンプレスト/ビスコ/ピック/ピング/フィルインカフェ/フォーツーツー/フナリ/プロシードユニ/マイクロエース/マイクロネット/マノア/魔法/メディアエンターテイメント/メディアリング/メルダック/やのまん/ヨネザワ/リットーミュージック/リバーヒルソフト

# Play Station INTERVIEW

## SCE ……………………… 長崎行男氏

### PROFILE

制作部制作1課課長。SCEブランドで発売されるプレイステーションソフトすべてを統括するプロデューサー。「みんな優秀なんで、口をはさむことないんですけど」とソフト制作は順調のよう。

## 2Dのゲーム性に3Dの見せ方、そこに1つのヒントがある

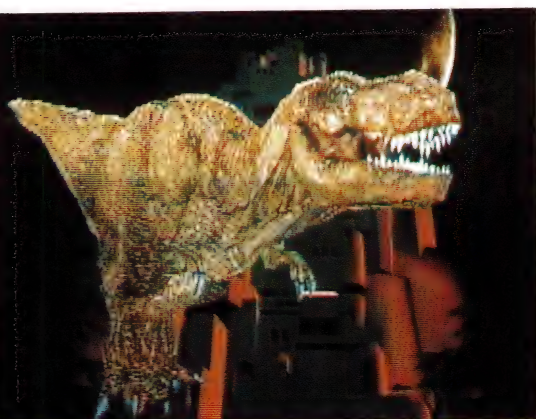
**任天堂、セガがそうであるように、ハード発売メーカーは、ソフトに対しても責任重大だ。自社ソフトでハードを引っ張り、サードパーティに向けても参考になるゲームを制作しなくてはならない。この軸ができて初めて、ハードに信頼性が出てくるのだ。プレイステーションを発売するソニー・コンピュータエンタテインメント(以下SCE)はその責任をどう担うのか。SCE制作部を直撃取材して追求する。まずはソフト制作のスタンスから……。**

「基本的に、ハードスペックとゲームのおもしろさは比例しない。まず、これを念頭においてぼくらはゲーム作りをしているということが、第一に言えること。とはいえ、ハードをリリースしている会社として、ハードの機能をフルに活かしたゲームを作らなきゃいけないんですよね」

**――8タイトルの中でハード性能を重視したソフトは?**

「プレイステーションのハード自体は、3次元の表現がすごいってのがウリになっているわけですけど、3次元のゲームっていうのは、おもしろいものがありません。ぼくらもゲームを作る上で、すでにある3次元のゲームをいろいろ検討しているとですね、結局3次元のSTGってやりにくいな、と。おもしろいのはレースだけだと思うんですよ。『バーチャファイター』も根本は2次元で、見せ方に3次元を使っている。これがひとつのヒントになるんじゃないかとぼくらは思ってます」

**――発表は3DSTGだけど、画面は横スクロールみたいな『ORA−194』、これはその手法のゲームですか?**

「そう。2次元のほうがゲーム性としては優れるという前提があって、表現は3次元。これがインパクトあるんです」

▲発表会では、実際にこの恐竜をコントローラで動かすことができた。これがまさにリアルタイムって感じで動く。松下キャラの動きにも期待。

**――ほかに、機能重視のソフトというと……?**

「ポリゴンを使って3次元の理論で作っているのは、『ポリポリサーカスグランプリ』と『レッドプラズム』。『がんばれ森川くん2号』もそうですね。これはAIパズルといってるんですけど、3次元の面クリ型のパズルゲームがベースで、最初はプレイヤーが指図してパズルを解いていく。そのうちに、解き方をマイキャラが覚えていくんですよ。で、だんだんお利口にしていってあげると、プレイヤーがコントロールしなくてもパズルを解いてしまう可能性もあるという。でも指図しないでいると、いうことをきかないキャラになるし、過保護に指図しすぎると、依存型に。子供を育てることが、いかに大変かがわかっちゃいますね」

**――次世代機は3次元表現に注目が集まってますけど、今までの2次元モノもさらにステップアップするのでは?**

「SFCでRPGとか作ってらっしゃる方でも、こうしたいのにハードのスペック上できないとか、そういうフラストレーションみたいのものがある。その制約がなくなって、やりたかったけどできなかったことを全部やろうと考えてます。戦闘シーンへの切り替えをなくして、全部同じフィールド上で進行するRPGとか、メインキャラに8000パターン以上の戦闘アニメーションを用意させたり」

**――現在開発が進んでいるソフトの総タイトル数は?**

「20本ぐらい。でも全部発売されるというわけではないです。けっこう削り落として行きますし、システムホルダーとしてはやっぱり変なゲームは出せないですしね」

**――2次元ゲームではクリエイターの制約をなくし、3次元ゲームでは、いままで1つ1つコマ描いていたアニメーションをポリゴンで自由にやれる。そのへんがプレイステーションソフトのキーワードになりそうですね?**

「少ないデータ量でアニメーションが表現できるのがメリットということですね。今回の発表でポリゴンの恐竜が動いているところをお見せできましたけど、軽快でしょ。『ポリポリ〜』は実は、松下進さんにキャラデザインをお願いしているんですが、あの恐竜みたいによく動くんです。このあたりにプレイステーションのパワーを感じますね」

# SEGA SATURN

【SEGA 発売：11月予定 予価：¥49,800以下】

次世代機最新情報 第2弾

## 豊富なアーケード資産と新発想でTVゲームのNEXT LEVELを築く！

### 2つの32BitCPUが64Bitクラスのハイパフォーマンスを生み出す

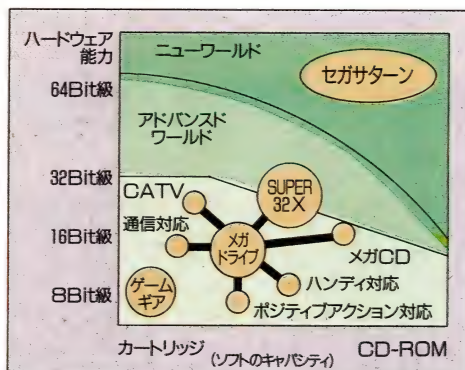
64bit級の性能を秘めた次世代機、それがセガ・エンタープライゼス社の「セガサターン」である。銀色に輝くそのマシンの内部には、2つの32bitＣＰＵが収納され、それらが同時に機能することで、64bitマシンにも劣らないパワーを発揮する。さらに2つのＣＰＵの分散処理により、最新技術を駆使したエフェクトと既存のゲーム（スクロールアクションなど）を組み合わせた、独自のゲームも作れる。

セガサターンのコントローラは、メガドライブ用の6ボタンパッドに、ＳＦＣ用のコントローラのＬＲボタンに相当する2つのボタンが追加されたタイプで、さらに多彩な操作を可能にしている。

セガサターン用のソフトウェアは、基本的にＣＤ－ＲＯＭで供給されるが、本体後部にカートリッジスロットが用意されていることから見て、ＲＯＭカートリッジでソフトが供給される可能性もあると考えられる（あるいはこのスロットは、外部機器とのI/Oポートとして使用されるのかもしれない）。

またセガは、セガサターンの発表にあわせて、メガドライブ用のアップグレードブースター、「ＳＵＰＥＲ32Ｘ」の発表も行った。これはメガドライブのカートリッジスロットに接続することで、メガドライブを32bitゲームマシンにパワーアップするもので、セガサターンとはまったく別物として発売される（2つのマシンの住み分けについては下に詳細）。たとえ住み分けがされているとはいえ、ほぼ同時期に2種類のニューマシンを発売するセガ。この強気は、商品に対する自信の表れであろう。

セガは、セガサターンによって、従来のゲームマシンの枠を超えた、新しいエンターテインメントの世界を築くと言う。はたしてどんな世界を我々に見せてくれるのか、11月予定のセガサターンの発売が待たれる。

CPU
　メイン／SH2（32BitRISC CPU）×2
　サウンド／68000
メモリ
　ワークRAM／RAM合計36Mビット
グラフィック
　同時発色数／1670万色以上
　CG性能／専用ハードウェア搭載
各種エフェクト／フラットシェーディング
　グーローシェーディング
　テクスチャーマッピング
スプライト　拡大・縮小、変形、回転機能あり
スクロール
　面数／最大5面（拡大・縮小、回転機能あり）
サウンド
　音源ch数／PCM32ch（FM8ch可）
CD-ROM　インテリジェント倍速CD採用

### セガサターンとスーパー32Xの住み分け

▲上の図のように、スーパー32Ｘはあくまで従来のゲーム機であるメガドライブのパワーアップパーツの1つ。これに対し、セガサターンは、（ハード＆ソフトの両面で）従来のゲーム機をはるかに凌駕する高性能によって、次世代のゲーム市場における「本命機」の地位をねらうものだ。

# セガの技術の結晶が集まった

## ●SOFT WARE

### 『バーチャファイター』が家庭でできる。これが強み

セガサターンといえば、何はともあれ『バーチャファイター』である。現時点においてこのソフトほど事前にヒットが約束されたものは、他ハードのものを見まわしてもない。「このソフトのためにハードを買う」ユーザーが多数出ることも予想される。セガサターン最大の強みだ（セガサターン版『バーチャファイター』の詳細については、次ページのセガAM2研・鈴木氏インタビューを参照のこと）。『真説・夢見館（仮）』『忍EX（仮）』など、メガドライブのヒット作のセガサターン版というべきソフトも用意されており、従来のセガファンを満足させる陣容だ。その一方で、メガドライブのシンボルキャラクターである「ソニック」をファーストラインナップからあえてはずし、『クロックワークナイト』を入れているが、これはソフトのラインナップ面におけるメガドライブとの住み分けのほかに、メガドライブを知らない新規のユーザーをも取り込もうという配慮のためだろう。

さらに、ここにあげたセガのソフト以外にも、カプコン・バンダイなど170社にものぼるサードパーティが参入を予定し、現在80本前後の企画が進行している。ソフトの層の厚さも万全だ。

### 1■バーチャファイター

▲いまもっとも、アーケードで人気がある対戦格闘アクションゲームにして、家庭用ゲーム機への移植が一番望まれるゲーム。動きに関しては、アーケード版のそれを完全に再現するという話なので、期待したい（画面はセガサターン版・開発初期バージョンのもの）。

### 2■クロックワークナイト

### 3■真説・夢見館（仮）

◀ポリゴン技術を駆使した、視点移動などの斬新な演出をふんだんに取り入れたアクションゲーム。

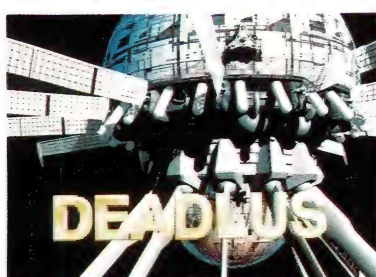
◀メガCD版『夢見館の物語』の続編。衝撃的なまでに美しかったCGがさらにグレードアップ。

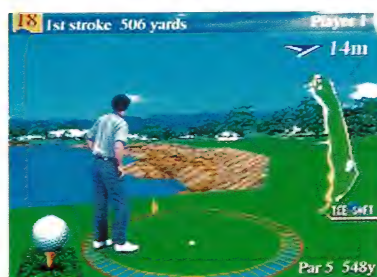
### 4■忍EX（仮）

◀アクションゲームシリーズ「忍」がセガサターンに。キャラクターに実写取り込み映像を使用。

### 5■碧奇魂ブルーシード

◀『3×3EYES』の高田裕三が描く同名コミックのRPG化。戦闘時の動画はこのゲーム専用のもの。

### 6■ダイダロス（仮）

◀SFシューティングゲーム。全編に3DCGを使用することで、臨場感あふれる宇宙空間を演出。

### 7■ペブルビーチの波濤

◀各ゲーム機に移植されてきた人気ゴルフゲームのセガサターン版。3DCG&実写動画で、よりリアルに。

### '94東京おもちゃショー出展タイトルリスト（SEGASATURN）

| タイトル | ジャンル |
|---|---|
| クロックワークナイト | アクション |
| 真説・夢見館（仮） | アドベンチャー |
| バーチャファイター | 対戦格闘 |
| ビクトリーゴール（仮） | スポーツ |
| デイトナU.S.A. | ドライブ |
| 忍EX（仮） | アクション |
| チャイニーズディテクティブ（仮） | アドベンチャー |
| RAMPO | アドベンチャー |
| シムシティ2000 | シミュレーション |
| ダイダロス（仮） | シューティング |
| パンツァードラグーン | シューティング |
| ペブルビーチの波濤 | スポーツ |
| グレイテストナイン | スポーツ |
| ゲイルレーサー | ドライブ |
| 碧奇魂ブルーシード | ロールプレイング |
| ザ・ピンボール | ETC |


※ゲーム番号2・3・4・6・7のゲーム画面は開発中のものです。5の写真はTV『碧奇魂ブルーシード』からのものです。

SEGASATURN

# INTERVIEW

## セガAM2研……………鈴木 裕 氏

# いいソフトをまず5本出す それが次世代機戦争を勝ち抜く鍵

**PROFILE**

セガ第2AM研究開発部、部長。『アフターバーナー』『バーチャレーシング』『バーチャファイター』など、セガの誇る体感ゲームシリーズのプロジェクトリーダーとして知られる。

**——中国へ取材旅行に行かれたそうですね。**

「『バーチャファイターII』を作るにあたって、少林寺拳法の取材に行きました。八極拳の老師に会って、正しい技の型や返し技の使い方など、いろいろ教わりました。パート2では、アキラの八極拳にかなり磨きがかかりますよ」

**——セガサターン版の『バーチャファイター』(以下『V.F.』)のほうは順調でしょうか。**

「まだまだ問題が多いですね。なにしろ業務用のハードとは処理能力が違いますから。スペック表を見ると、セガサターンのほうが業務用のCPUより速いんですけど、業務用のハードには3D演算用の専用チップがたくさん搭載されていて、CPUの負担が軽いんです。その点セガサターンでは、CPUが全部がんばらなくちゃならない。だから、どれだけ高速なプログラムを作れるかが課題なんです。このほかにも問題点は残ってますが。でも、キャラクターの動きは忠実に再現しますし、殴って蹴って気持ちがいいという、『V.F.』の爽快感はかならず移植します。オリジナルを作った人間がクオリティをチェックするんですから、そのへんは保証しますよ」

**——セガサターンは、セガのマシンということで、アーケードからの移植作品に対する期待が大きいようですが、やはり移植作品が主流になりそうですか。**

「セガの場合、業務用ゲームからの移植のウェイトが大きいので、業務用でヒットした作品はセガサターンに移植されると思って間違いないですね。しかし、国内においてはやはりRPGが圧倒的に強いですから、そういうタイトルも強化していきます」

▲開発初期段階のセガサターン版『V.F.』の画面。キャラクターを構成するポリゴンの数はさすがに業務用にはおよばないが、鈴木氏の徹底した監修により、業務用の動きと操作の快感は確実に再現されるはずである。

▶中国取材によって正しい拳法の型や動きを学び、ゲーム中に使用する技のクオリティを向上させる。この熱意と努力がゲームの完成度とおもしろさをさらに高める。

**——次世代機のソフトのラインナップを見ると、3Dモノやポリゴンを使った作品が多いのですが、今後、そういったゲームが主流になるのでしょうか。**

「3Dゲームの持つ可能性は大きいですね。いろいろなゲームを3Dにすることで面白味が出ると思います。マーケットとしても新しいですから、これからどんどん3Dモノが増えていくでしょう。それから、3Dのメリットとして、グラフィックのデータさえ作ってしまえば、どの角度からでも自由に表現できることや、部分的な修正が非常に簡単にできることがあります。そうなると作業時間の節約になりますから、そのぶんクリエイティブなことを考える時間が増えます。つまり3Dが主流になることは、クリエイティビティの増加にもつながるわけです。これは開発者にとって、大きな助けになりますよ」

**——セガサターンも含めて、次世代機戦争に勝ち残るためにはなにが重要だとお考えですか。**

「今はハードのスペック競争の段階ですが、どんなに速い車でも、ドライバーが下手では速く走れないように、どんなにすぐれたハードもソフト次第でよくも悪くもなります。ですから、ハードの性能差はそれほど問題ではありません。いいソフトが集まるハードが勝つと思いますよ。最初にいいソフトを5本くらい出したマシンがユーザーを引きつけるんじゃないですか。『V.F.』も『デイトナUSA』も、確実におもしろいものを作ります。決して後悔はさせませんから、ぜひセガサターンを買ってください(笑)。

次世代機最新情報 第3弾

# FX

【NEC HE（ホームエレクトロニクス） 発売：11月下旬予定 価格：￥50,000程度】

# PC98シリーズとの互換性で身近なマルチメディア環境を完成

## 天下のNECが本
## まさに次世代な新

ソニー、セガと怒とうの発表が行われた5月、情報の露出がいまひとつだった最後の次世代機、「FX」の真相がついに明らかになった。

パソコンユーザーにとってやはり、NECはPC98シリーズを抱える日本NO.1のコンピュータメーカーであるという印象が強い。PCエンジンでこれまでさまざまなゲームが発売されていても、NECホームエレクトロニクスという別会社がやっていること……というような感覚しかなかったのである。しかし今回、細かなスペック、サンプルゲームと共に、「FX」はNECとの強力な連携プレイにより、周辺環境が整えられることが明らかになった。多げさな表現ではないマルチメディアが実現されそうだ。

特に画期的と思える部分はPC98シリーズとの双方向の接続である。これはインタフェースボード、または98に内蔵されるFXボードといった形で販売される。「FX」を98のCD-ROMとして使用するとか、「FX」のゲームの中身を98上で解剖する……なんていうパソコンライクな楽しみ方が、この次世代機には期待できるのである。

「FX」はメインCPUに32ビットオリジナルRISCプロセッサーを搭載しているため、プログラムによって多様な機能を実現できる。NECのテコ入れはその強みをパソコン方面で最大限に活かせる状況を作りだしたといえる。

スペック的に比べてしまえば他の次世代機よりも若干おとなしいのは、否めない。が、NECはCD-ROMソフト制作に関するノウハウの蓄積によって、今売れセンのゲームジャンルや、ユーザーを正確に把握しているといってもいい。アニメなど、CDソフトで最も活用できる動画機能に力が入っているのもわかる気がする。

まず「コアとなるゲームマニア」にハードを買ってもらわなければ、それ以上の伸びも考えられないというストレートな方針はまずまず間違っていないのではないだろうか？

具体的に、格闘ゲーム、ギャルゲームといった既存の人気ジャンルから手掛ける「FX」。今後の展開次第で台風の目になる可能性もある。

▶FAXモデムを接続しての送受信も、将来的な構想として具体像ができている。

## SPEC DATA

| | |
|---|---|
| CPU | 32ビットRISC（V810）<br>クロック周波数：21.5MHz |
| メモリ | メイン：2Mバイト |
| CD-ROM | 倍速 |
| 表示色 | 1677万色 |
| スプライト | 最大128個 |
| バックグラウンド | 最大7面 |
| エフェクト | 回転、拡大、縮小、セロファン、プライオリティ、フェード |
| CDフォーマット | FXオリジナルCD<br>音楽CD、CD-G、CD-EG、フォトCD（予定） |
| 動画圧縮 | JPEG |
| AV出力 | ビデオ、音声（ステレオ）、S端子 |
| 拡張スロット | メインメモリ増設用<br>バックアップメモリ増設用<br>機能拡張用 |

## ◉SOFT WARE

◀必殺技コマンドを入力して戦う格闘ゲームを、アニメーションで演出する『バトルヒート』（本体同時発売）。

◀3DAVG『チームイノセント』（本体同時発売）。美少女ゲームはPCエンジンの後継機としては必然!?

# 激化する次世代機戦争 その勝者を電撃予測

すべての次世代機が出そろうのはまだ先の話でも、水面下ではすでに激しい戦いがはじまっている。これから先、次世代機闘争がどのように推移していくか、大胆に予想する。

## 人気ソフトのゴールデントライアングルがハードを普及させる

キャラクター系ソフト、アーケード系ソフト、ＲＰＧソフト。この３つの柱が形成するトライアングルをゴールデントライアングルと呼ぶ。それぞれの柱が太ければ太いほど、ハードウェアが普及する。ＳＦＣの場合、それぞれ代表作というべき作品が何タイトルもそろい、強力なトライアングルを形成している。まさに理想的な、無敵のラインナップと言えるだろう。

SFCの場合

キャラクター系
スーパーマリオ
ゼルダの伝説
メトロイド
ドラゴンボールＺ

アーケード系
ストリートファイターII
餓狼伝説
R－TYPE
パロディウスだ！

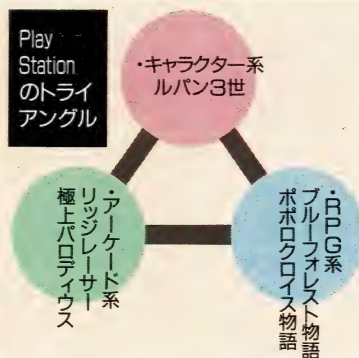
RPG系
ドラゴンクエスト
ファイナルファンタジー
ロマンシング　サ・ガ
女神転生

## PlayStationの強み

### 音楽や映像ソフトの資産がゲームの可能性を広げる

| DATA | |
|---|---|
| 参入サードパーティ | 164社(5／10現在) |
| 初年度目標販売台数 | 数百万台(編集部推定) |
| 年内発売予定ソフト | 27タイトル |

プレイステーションの場合、ソニーがゲーム業界に新規参入ということもあって、柱はまだまだ細い。アーケード系の柱だけはやや太めだが、キャラクター系の柱はかなり弱い。ただし、どの柱にも属さない新機軸のソフトも多いので、かならずしも力が劣っているとは言えない。

プレイステーションの強みは、ソニーグループの有するソフトウェア資産にあると考えられる。豊富な映像ソフトや音楽ソフトは、使い方次第で作品のクオリティ向上のために大いに役に立つはずだ。ソニーのサポート体制に期待したいところだ。

### KEYMANS' VOICE ①

ゲームクリエイター
岩崎啓眞氏

「いちばんソフト開発してみたいハードです。もっと映画的演出をしたＲＰＧを作りたい、制作の上では、それがいつも目標でね。でも従来機では、ゲームとのつながりに気をつけながらビジュアルシーンを入れたりしかできなかった。それが次世代機だと、ポリゴンキャラの視点切り替えとかできるでしょ。だからカメラアングルに凝ったりとか……、自分の考えてること、表現したいことができるわけ。次世代機のスペックをいろいろ見てみたけど、自分の願いをいちばんかなえてくれそうなのは、プレイステーションでしたね」

### 任天堂有利は揺るがないという株式会社セタ、富士本社長の証言

「今後も任天堂の優位は変わらないでしょう」。次世代機闘争のゆくえについて、株式会社セタの富士本社長はそう語った。

『リアル麻雀』や『ツインイーグル』などのヒット作品で知られる株式会社セタは、ゲームの開発をはじめとして、ゲームソフトの開発支援ツールやゲーム基盤に搭載されるカスタムＩＣ、さらには医療機器などの開発、販売を行っている会社である。そして、セタの富士本社長は、古くからゲーム業界にたずさわり、業界内のあらゆる事情に精通するエキスパートである。我々は富士本社長のインタビューを通じ、次世代機闘争のゆくえを占う手がかりを見つけだそうとした。

「ハードが売れるためには、人気ソフトのゴールデントライアングルが不可欠です」と富士本社長は言う。人気ソフトのゴールデントライアングルとは、左の図に示されるとおり、『ストII』のようなアーケード系のソフト、『ドラクエ』や『ＦＦ』のようにパソコンから派生したＲＰＧ系のソフト、そして『マリオ』や『ゼルダ』のようなキャラクター系のソフト、という３本の柱によって形成される。このゴールデントライアングルがあるからこそ、ＳＦＣはナンバーワンに君臨したのであり、他のマシンがＳＦＣを越えられないのは、３本柱が十分でないからにほかならない。

「プロジェクトリアリティにも、現在のＳＦＣのゴールデントライアングルがそのまま移行するはずです。３本柱がそろっているかぎり、任天堂の優位は変わらないでしょう」。富士本社長は任天堂の勝利を予言する。

### プロジェクトリアリティが抱えるいくつかの不安材料

富士本社長の考え方に基づき、他の次世代機がトライアングルを形成できるかどうかを調べ

富士本社長
◀ハード関係にも詳しい富士本社長。ゲーム業界の先を見る目は確か。

▶セタのＭａｃ用ＣＤ－ＲＯＭ『リアル麻雀ＰⅣ』。次世代機を睨んでのＭａｃ進出か？

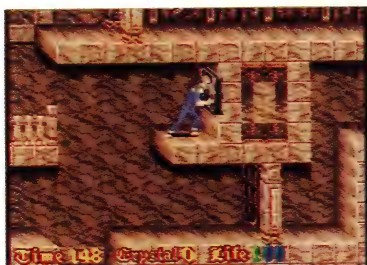
てみると、確かに不安なマシンが多い。現在のＳＦＣのゴールデントライアングルがそのままシフトするのであれば、任天堂がまたもナンバーワンの座を獲得するだろう。

しかし、プロジェクトリアリティに関しては、いくつかの疑問点や問題点がある。まず、プロジェクトリアリティのソフトの供給媒体がＣＤ－ＲＯＭではなく、ＲＯＭカートリッジだということがあげられる。次世代機はグラフィックの解像度が上がり、カラー数も増える。そのうえサウンドの精度も向上するので、必要なデータ量が現在の何倍にもふくれ上がる。となれば、軽く100メガや200メガを超えるソフトが当たり前になるはずだ。はたしてそんな大容量ソフトをＲＯＭカートリッジで供給できるのだろうか（もちろんＲＯＭカートリッジには、同時に大量のデータを扱えるという大きなメリットがある）。また、発売が最後であることも気になる。セガサターンやプレイステーションがその強力なラインナップにより、早い時期に次世代機の市場を確立した場合、後手にまわった任天堂が形成不利に陥る可能性がないとは言えない。さらに、ファミコン（古いマシン）のイメージを強く引きずるマリオやゼルダといったキャラが、ゲームの成り立ちそのものが変わるであろう次世代機の世界で通用するかという心配もある。

このようにプロジェクトリアリティの有利は100%確実とは言えず、また、各次世代機にはそれぞれ「独自の強み」がある。たとえばプレイステーションなら、ソニーが保有する豊富な音楽ソフトや映像ソフトの資産が大きな力となるだろうし、セガサターンは、セガのアーケード作品の移植を独占的に行える。ＦＸはアニメ主体の作品展開で、特定のマニア層の支持を集め、３ＤＯはフォトＣＤやビデオＣＤといった付加価値を多く持っている点で有利である。こうした強みを活かせば、すべてのマシンに勝機はある。ひょっとしたら、現在のような任天堂中心の構造がくずれ去るかもしれないのだ。

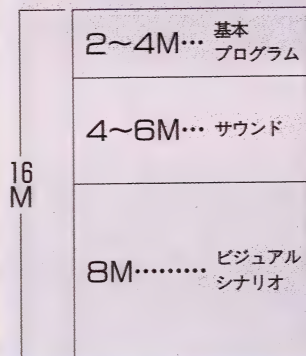
### 任天堂中心の構造がくずれたとき重大な問題が生じる？

だが、任天堂中心の構造がくずれ、各次世代機の勢力が分散した場合、とんでもない問題が生じると、富士本社長は指摘する。

「１つのハードがとびぬけて普及している状況なら、いいゲームを作れば、そのハードだけで100万本ソフトが売れます。ですから、１つのソフトに十分な予算と人材を投じることができます。ところが５種類のハードがどれもとびぬけることのない状況では、（40ページに続く）

◀セタのＳＦＣソフト『ノスフェラトウ』。こういう２Ｄゲームが次世代機で消えることもないとのこと。

## 次世代機の性能を活かすには……CD-ROMは不可欠

次世代機用のゲームはグラフィックやサウンドのデータ量がこれまでのゲームの何倍にもなる。たとえば色数が16色から1677万色に増えると、色のデータだけでも６倍のデータ量になってしまう。色数だけならまだＲＯＭカートリッジでもなんとかなるけれど、３Ｄポリゴングラフィックや、フルスクリーンの動画映像などを使おうとしたら、それこそケタはずれの画像データが必要となり、ＲＯＭなどには納まりきらない。それにＣＤなら、音楽やセリフを録音しておけるメリットもある。新時代のゲームにはＣＤ－ＲＯＭが欠かせないのだ。

### 16ビットマシンの平均的な容量配分

### 次世代マシンの性能を活かすためには……

**CPUパワーが上がる**
32ビットとなる次世代機の能力を活かすには、8～16M
４倍の容量が必要。

**CD並みの音声を出すには**
音を構成するデータの保存密度が細かくなり、32～48M
データ量は、８倍に。

**色数がフルカラーに**
従来機は１ドット16色（４ビット）で表現。次世代機は８～24ビット。16～48M

56M

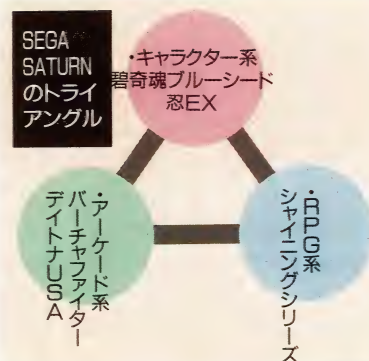
例えばＳＦＣの16Mソフトを、次世代機の性能を活かした感じで移植したときの容量は？　それをすっごく大ざっぱに計算したのが、左の図。細かい理由は省くとして、とにかく、少なく見積もっても56Mになってしまうわけだ。しかも内容は、よくある２Ｄゲーム、次世代ゲームではない。圧縮などしても32M程度ってとこか。また、次世代機では読みだし速度の速いＲＯＭが必要で、かつ32ＭのＲＯＭカートリッジソフトってわけ。となるとお値段は２～３万。こりゃ、つらい。

## SEGASATURNの魔力

### アーケードゲームの移植なら右に出るマシンはなし！

| DATA | |
|---|---|
| 参入サードパーティ | 170社 |
| 初年度目標販売台数 | 200万台 |
| 本体同時発売予定ソフト | 10タイトル前後 |

セガといえば、やはりアーケードの柱の太さが魅力だが、その反面、キャラクターの弱さが目立つ。しかしセガでは、今後キャラクター面での巻き返しも図っていくようだ。いっぽうＲＰＧについては、タイトルこそ発表されていないが、セガ社内だけで５作品作られているという話で、かなり期待が持てる。

セガの強みは、なんといっても自社のアーケードゲームをいち早く移植できることにある。とくにここ数年はヒット作が多いので、それを目的に購入するユーザーも多いはず。また、過去のタイトルも忠実に再現できるはずで、それに対する期待も大きい。

### KEYMANS' VOICE ②

**セガ 広報担当者**

「今回発表した『バーチャファイター』の画面写真は、まだ初期段階のものでしたが、ビジュアルはまだまだ変わりますよ。現時点で、アーケード版同様の動きをセガサターン版でも表現できるメドも立って、業務用のおもしろさを完全に再現できると思ってます」（ＡＭ２研広報）

「メガＣＤ版の『夢見館の物語』では色数の制約がありましたが、『真説～』はそれも取り除かれて、実写に近い画面が展開します。セガサターンでは、今までとは違うゲームを提供しようと、そういう観点からソフト制作しています。ポリゴンものだけではなく、幅広い楽しさのゲームをそろえられそうです」（Ｐ.Ｒ.）

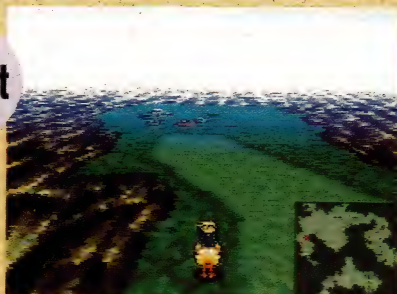
# ソフトの内容がハード戦争の結末を左右する!

## 単純にビジュアルだけでもゲームはこんなに進化をとげている

8ビット機から次世代機までのグラフィックの進化を追うと……。

◀『バーニング・ソルジャー』(パック・イン・ビデオ、3DO)。次世代機ではこれくらい当然に。

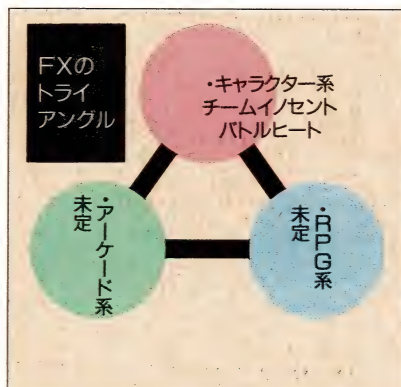
▲『スーマリ3』(任天堂、FC)。この絵でも最高にアツかった。逆に絵が良くてもダメなものはダメのはず。

▶『FFⅥ』(スクウェア、SFC)。SFCでも驚異のグラフィック。今後はこれが標準になるかも⁉

# FXだけに許される世界

## 特定のユーザー層に対して強烈なアプローチ！

現段階で、FX用のソフトのラインナップは明らかにされていないため、ゴールデントライアングルに関するデータはほとんどない。仮にPCエンジンの状況がそのままシフトしてくるとすると、RPG系がとくに強く、アーケード系はそれなりだが、キャラクター系の弱さが気になるところだ。

また、FXの場合、アニメの描画にかなりの力を発揮することが予想される。PCエンジンで定着しているアニメ系ゲームや美少女ゲームを中心にソフトの展開をすることで、熱心な特定ユーザー（いわゆるおたく層）のユーザーを獲得できるだろう。

| DATA | |
|---|---|
| 参入サードパーティ | 未定 |
| 初年度目標販売台数 | 50万台 |
| 本体同時発売予定ソフト | 4〜5タイトル |

### KEYMANS' VOICE ③

NEC HE事業計画部
井口哲也氏

「マルチメディアって言葉がいろいろ先行してますけど、まだ中身がないのが現状ですよね。FXではマルチメディアという言葉を使う前に、何ができるのかを具体的に提案していこうと思っています。その1つがFAXとしての利用法であり、PC98シリーズとの連動であったりするわけです。家庭の中のマルチメディア環境を実現できるハードですね。ソフト面においても、FXの特長である動画性能を活かした新感覚のゲームを用意しています。PCエンジンでも人気の美少女ゲームも登場しますよ。アブナイのはやりませんけど」

（39ページから続く）それぞれのハード用のソフトを作って、合計で100万本売らなければなりませんから、人材や予算が2倍も3倍もかかります。そうなれば、当然開発費がかさみ、その結果ソフトの定価がつり上がる、という最悪のケースを招くことになります」

なんとも困った話だが、言われてみれば確かにそのとおりのような気もする。それでは、どこか特定の勢力、たとえば任天堂が圧倒的な勝利をおさめたほうがいいのだろうか。

「私は任天堂が過半数をおさえるのが好ましいと思います。ただ、任天堂が強すぎると、市場が活性化せず、だめになってしまうので、それも問題です。他の勢力が任天堂を牽制し、任天堂も努力を続けなければならないような、バランスのとれた状態がもっとも健全でしょうね」。富士本社長はそう語った。

もちろん任天堂でなく、ソニー、セガ、NEC、3DOのいずれかが過半数を確保する立場に立つ可能性も充分にありえるわけだが、富士本社長の危惧するような、価格高騰の状態になることだけは願い下げである。

## 次世代機用ソフトに要求される次世代機らしさとは何か？

かつてファミコンが『ゼビウス』や『スーパーマリオブラザーズ』といったソフトの力によって大成功したように、売れるソフトの出現はハードウェアの普及の大きなはずみとなる。これは当然、次世代機にもあてはまるはずである。したがって、次世代機闘争を制するためには、売れるソフトをラインナップにそろえることが各勢力の急務となる。

それでは、次世代機に求められているソフトとはいったいどんなものだろうか。おそらく多くのユーザーが、漠然と「これまでのゲームとはまったく違う、新しいゲームを体験したい」と望んでいるだろう。感動的なRPGや、アーケードからの忠実な移植作品への期待もあるだろうが、それならSFCでもメガドライブでも体験できる。次世代機でしかプレイできない、最新技術を駆使したゲーム。それこそユーザーが待ち望んでいるソフトである。

そして、こうしたユーザーの期待に応える作品の具体例として、「ポリゴンで描かれた立体的なグラフィック」を用いた作品や、「リアリティあふれる仮想現実世界」を舞台にした作品など、次世代機のすぐれたグラフィック能力を駆使したゲームがあげられる。このことは各ソフトメーカーとも実感しているようで、いくつもの会社がポリゴンものや仮想現実もののゲームをリリースした事実がそれを物語っている。

## 次世代機のための3つのジャンル 新たなトライアングルの可能性

だが、ポリゴン＆仮想現実もののタイトルに関しては、現時点ですでに乱立気味の傾向にあ

り、差別化の切り札としては決め手を欠く。それでは、各次世代機が闘争を勝ち抜くためには、どんなソフトが必要なのだろうか。

**1．インタラクティブムービー**

インタラクティブムービーとは、映画のような流れを持つ映像にプレイヤーが介入し、みずからストーリーを切り開いていくという、参加型のストーリーメディアであり、エンターテインメントの新しい可能性として注目されている。ＣＤ－ＲＯＭ対応の次世代機は、いずれも動画（ビデオ画像など）の表示機能を持っているので、こうしたインタラクティブムービーは得意分野となるだろう。セガサターンの『真説・夢見館』や『ＲＡＭＰＯ』、プレイステーションの『７ｔｈ Ｇｕｅｓｔ Ⅱ』、３ＤＯの『ジュラシックパーク』などが、インタラクティブムービーの分類に属する。

**2．ネットワークゲーム**

ネットワークゲームといっても難しく考えることはない。ゲームボーイの対戦、アーケードの格闘ゲームやレーシングゲームの通信対戦、あるいは『バトルテック』もネットワークゲームである。このように複数のマシンを接続して、多人数で参加するゲームがネットワークゲームだ。情報ハイウェイなどのネットワークの発展にともなって、これからのゲームにはネットワークへの対応が不可欠といえる。次世代機にモデムを接続する機能が付いているのは、こうしたネットワーク化をにらんでのこと。プレイステーションは２台を接続しての対戦が可能であり、『がんばれ～』(仮)が対応ソフトのひとつだ。

**3．マルチメディアタイトル**

たとえば「遊べるゲーム図鑑」や「インタビュー＆歌入りのアイドル百科」など、文字と音楽、そして静止画や動画をおりまぜて、本やビデオよりもいきいきとした（ライブな）情報を提供するソフト、それがマルチメディアタイトルである。これらのソフトは、ゲームとは呼べないものの、遊びながら学習させるエデュテイメント（エデュケーションエンターテインメント）のような可能性を示してくれる分野だ。

これが我々の考える、今後、次世代機のソフトに求められる３つのジャンルである。インタラクティブムービーは、映画などとのメディアミックスによるヒットが期待でき、ネットワークゲームはユーザーの数を倍増させる。そしてマルチメディアタイトルは、ゲームほどの予算も期間も必要としないので、安価にソフトを供給できる。これら３つのジャンルのソフトを充実させることが、次世代機の売れ行きを大きく左右するはずである。この３つの柱によって形成される三角形は、いわばもうひとつのゴールデントライアングルなのだ。

もうすぐ第２ラウンドのゴングが鳴る。２つのゴールデントライアングルを味方につけた次世代機こそ、次世代機戦争の第２ラウンドを制し、次世代機のリーダーとなるはずである。はたしてそれは、どのマシンなのだろう……？

## 海外のソフトに見るマルチメディアタイトルの可能性

IBMやMacなど、マルチメディアパソコンの世界ではここに並べたようなソフトが数多くラインナップされている。内容は玉石混淆だが、なかにはものすごくタメになるソフトもある。文字や絵など、さまざまなメディアを一括して扱える、コンピュータならではの特性を活かしたマルチメディアタイトルは、次世代機の可能性を大きく広げるはずである。

▲1993年にCNNで放送されたニュースの中から100本を選び、ビデオや写真、資料などを収録したソフト。かなり勉強になる１本だ。

▶古代の建築物に関する資料を収録。モデル化された建物内を歩き回れる。

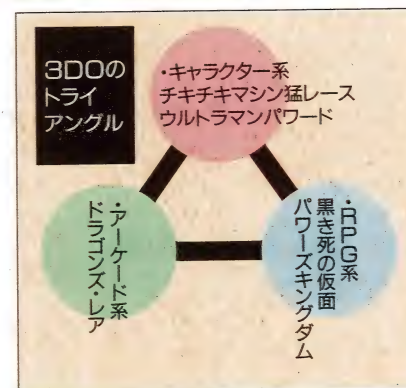
▶恐竜や魚など、太古の生物を集めた図鑑。子供も大人も楽しめる。

# 3DOの限りない未来

## さまざまな拡張機能が娯楽の世界を広げてくれる

３DOは単なるゲーム機ではないので、とくにトライアングルなどを意識する必要はないのだろうが、どの柱もあまりに弱い。ゲームソフトがハードの普及に手を貸すことを認めているのであれば、もっと３本柱の強化につとめるべきかもしれない。

ただ３ＤＯの場合、フォトＣＤのビューアーとして使えたり、ＣＤ－Ｇの再生も可能だったりとゲーム機以外の用途も多い。それにこの先、ビデオＣＤのアダプタが発売されれば、使い道はさらに広がる。こうした「便利なツール」のイメージが定着すれば、もっと３ＤＯは普及するに違いない。

| DATA | |
|---|---|
| 参入サードパーティ | 180社 |
| 初年度目標販売台数 | 100万台 |
| 初年度発売予定ソフト | 120タイトル |

### KEYMANS' VOICE ④

松下電器 広報担当者

「現在は次世代機として認知され、またサードパーティの方も３ＤＯの理解が進み、ソフトの質はどんどん上がっています。新規参入メーカーもさらに増え、国内180社、全世界では670社となっています。中にはテレビ関係とか、一般企業の参入もめだちますね。３ＤＯはゲームのためだけのハードではないので、たとえば電子出版と連動したソフトで、今後さらに家庭に入っていくソフトも考えられます。でも単調な文字だけのものではダメなんです。やっぱりエンターテインメント性、ゲーム性は必要で、そこにゲームメーカーさんのノウハウが活かされればと期待してます」

NEW MACHINE BATTLE PERFECT REPORT

次世代機ウォッチャー・小峯徳司が答える……

# 次世代機にまつわるウソ!?ホント!?

## Q 供給媒体がCD-ROMになると、ソフトの定価が安くなるってホント？

A CD－ROMを大量生産するのにかかるコストは、ROMカートリッジに比べてかなり安くすむので、同じソフトなら当然、CD－ROMのほうが安くなります。とくにソニーのようにレコード会社を持っていれば、生産コストはさらに安くすむでしょう。また次世代機のソフトは、サードパーティがハードメーカーに支払うロイヤリティの額が少ないので、そのおかげでソフトの値段が下がることも考えられます。

でも、CD－ROMの大容量を活かしたビッグゲームを作ろうとすると、それだけ人数と期間が必要となり、多額の開発費がかかってしまいます。開発費が高くなれば、当然、ソフトの値段に影響します。生産コストが下がったくらいでは追いつかないほど開発費がかかった場合、ソフトは高くなってしまいます。それから、ハードが思うほど売れなかった場合、少ない数で採算をとるために、ソフトの値段をつり上げるメーカーも出てくるでしょう。

そんなわけで、ソフトの値段が下がるとは、かならずしも言い切れないのです。

## Q CD-ROMはアクセスの遅さが困りもの。なんとかならないんですか？

A PCエンジンのCD－ROMならともかく、次世代機に関してはアクセススピードの心配はいりません。まず、次世代機に搭載されているCD－ROMドライブは倍速なので、それだけでもデータの読み込み時間はかなり短縮されます。それに次世代機なら、処理をしながらCD－ROMからデータを読み込んでくることもできます。もうアクセスのたびに顔をしかめることなく、気持ちよくプレイできるのです。

▲実写の格闘ゲームとして話題になった『ウルトラマンパワード』(3DO)は、実写キャラなのでかなり迫力はあったが、その反面、動きを誇張ができないという弱点が。

## Q ポリゴンや実写が主流の次世代機では、ドット絵は用なしになる？

A そんなことはありません。ドット絵やアニメ絵は動きが誇張しやすく、表情もつけやすいので、プレイヤーを感情移入させやすいという特長があります。これはポリゴンや実写の絵にはない、すぐれた特長。今はたまたま、新しいことをやってやろうとか、次世代機のすごさを見せつけてやろうと考えているメーカーが多いから、ポリゴンや実写を使ったソフトがめだつだけで、そのうちきっと、ドット絵やアニメ絵を使ったゲームが出てくるようになるでしょう。ポリゴンにはポリゴンの、ドット絵にはドット絵のいいところがあるので、どちらかがなくなったりすることはありません。

## Q 次世代機が出たら、ファミコンのソフトはもう発売されなくなるの？

A 今でさえかなり影の薄いファミコン。次世代機が出たら、過去の遺物として忘れ去られてしまうのではないか……。心配はごもっともですが、ソフトがまったく発売されなくなることはないでしょう。少なくともセタの社長さんは「2～3段の棋力を持ったファミコン用の将棋ソフトを作っている」とおっしゃっていました。ニューファミコンも発売されたし、もうしばらくはファミコンも現役でしょう。新作ソフトの数がかなり減ることは予想されますが（年間10タイトルとか）。

ちなみにメガドライブもPCエンジンも、次世代機が発売されたあとも、新作ソフトの開発を続けるそうです。

## NEWS 電撃コンベンションで SCE丸山副社長がゲーム市場の未来を語った

5月24日、「電撃コンベンション」が開催された。これは、一言でいえば〝電撃各誌を囲む集い〟。このコンベンションに、今話題のソニー・コンピュータエンタテインメントの丸山副社長をお招きして講演していただいたので、ここで紹介しよう。

「20数年音楽をやっているのですが、CBSソニー当時にカラーテレビの時代を迎え、天地真理という大スターが誕生しました。モノクロテレビでは伝えられなかったアイドルの魅力が、カラーテレビで初めて伝わったということだと思うんです。ソフトっていうのは、その時点のハードの表現力に呼応して新しいものが生まれているんです。プレイステーションもハードとしての表現力は今までのものを超えている自信があります。〝ソニーがなにをやったってソフト次第〟と言う声も耳にしますけど、新ハードで表現の幅ができたときに、前に考えられなかった新しい商品ができることは、音楽ソフトで証明されてます。これが今期待するところで、プレイステーションでどんなソフトが出てくるか楽しみです」

さらに丸山氏は、プレイステーションによる意外な波及効果を語る。

「日本の音楽というのは坂本九のスキヤキ以外、そのあとYMOもちょっと進出しましたが、それ以外は世界に出ていないんです。でも日本のミュージシャンは進出したいと思ってる。ゲームはもう世界進出していて、それがさらにCD－ROMになったとき、ゲームのBGMに入れて、日本のミュージシャンの音楽を海外でムリヤリ聴かせることができちゃうわけです。そこで、ちょっとあせったことがありまして……。うちにはドリカム（ドリームズ・カム・トゥルー）というヒットメーカーがいるんですが、ゲームのBGMとしてドリカムがアメリカでヒットして、ほかのメーカーに取られちゃうと困るな～と」

日本が世界進出した数少ないジャンルのひとつであるゲームは、次世代機によってもっといろんな業界に影響を及ぼしそうだ。そのときソニーは、自社で持つソフト資産を活かし、さらにゲームの幅を広げてくれるのかも。

▲ドリカムを取られないためにSCEに参加したとのこと。でも夢はもっと大きいのではないのでしょうか？

RPGリプレイ
暗黒伝説
クリスタニア
Crystania
作/水野良とグループSNE
画/宝谷幸稔
豪華ルールブック「クリスタニアRPG」
大絶賛発売中！
第3章　世界樹の不肖の息子

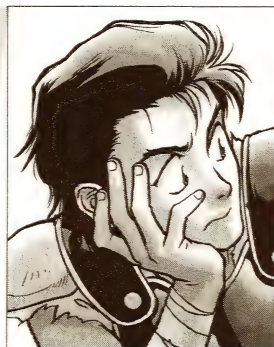
# 謎の黄金樹はこういった。「わたしは世界だ。わたしの外に世界は存在しない」

**リュース**　この木はいったいなんだー！
**GM**　お役目、ご苦労さん。というわけで、セッションはじめるよ。
**アロート**　この樹木を解明することが、脱出の鍵になると思いたいなぁ。
**リヴリア**　もう一度よく観察してみましょう。
**GM**　幹の太さは、直径にしておよそ10メートル。高さはかるく50メートルに達している。見た目には広葉樹で、葉は黄金色だ。これは前回、いい忘れていたんだけどね。
**ティオシー**　まあ、きれい。
**アロート**　そういう問題じゃなくって。
**シロフォノ**　この木は、黄金樹というわけなんですね。
**GM**　そういう発言は知識技能判定に成功してからいうんだ。一般知識だから、全員に資格があることにしていいから。
**リヴリア**　——成功してます。黄金樹って、クリスタニアにもあったんですねぇ。
**GM**　もちろん、あるよ。ちなみに黄金樹というのは古代の樹木で、世界樹の枝を大地に挿し木して誕生したといわれている。この黄金樹が植えられたところに森が発展したと創世神話では語られている。いまでも、大きな森にはこの古代樹が生き残っている場合が多い。枯れてしまったり、切り倒されてしまったものもあるだろうけどね。
　しかし、だ。この黄金樹はみんなが知識として知っているのと少しちがう。蔓が垂れ下がっているし、瓜の実の形をした果実がふんだんになっているのも例のないことだ。
**シロフォノ**　これだけ大きい果実なら立派な交易品になりそうですねえ。鎧の下に隠した商人魂がウズウズとうずきます。
**アロート**　そういう問題じゃなくって。
**リュース**　これ、喰えるのかな。
**アロート**　そういう問題でもないんだよ〜。
**シロフォノ**　商品化の前に、確かめておきましょう。ひとつとって食べてみます。
**GM**　げげっ、食べるの？
**シロフォノ**　まず、ふたつに割ってようすを見ます。それで食べられそうなら、食べてみましょう。
**リュース**　うむ、承認。
**GM**　枝には熟れた茶色い実と未熟な青い実がぶら下がっているけどね。
**シロフォノ**　とりあえず青いやつを。では、リーダーお願いします。
**リュース**　なんで、オレが？
**シロフォノ**　だって、食べられるかどうか、確かめようっていいだしたのは、リーダーあなたですよ。
**リュース**　なんだか、だまされてるような気がするが。でも、興味はあるから、木に登って果実を取るぞー！
**GM**　クルクルっとリュースは、木に登ろうとする。木の表面に足掛りはあるんで、判定はいらないことにしよう。そして、青い実を切り落とした。そのとたん、木から垂れ下がっていた蔓が触手のようにうねって、ザワザワと騒ぐ。
**ティオシー**　怒ってるみたいだけど。
**リヴリア**　すかさず、〈センス・エネミー〉。
**GM**　敵意を感じる。
**リュース**　オレが悪かった。許してくれ〜！
**アロート**　〈センスオーラ〉してみますが、この木は本当に植物ですか？
**GM**　植物の精霊力をびんびんに感じるよ。
**シロフォノ**　知性のある植物の果実とは、高く売れそうですね。少し離れた場所までころがしていって実を割ってみましょう。
**ティオシー**　木が怒ってますけど。
**シロフォノ**　襲ってくるようすは、あるのでしょうか？
**GM**　いまのところは、蔦がざわざわいっているだけ。
**シロフォノ**　じゃあ、割ります。
**GM**　実の中には水がたまっているよ。
**シロフォノ**　味は？
**アロート**　えーっ、飲むんですか〜。
**シロフォノ**　リーダーがね。
**リュース**　クルクル飲んでみる。
**GM**　飲んでみた。そうだね、まずくはないが、そんなにおいしくもない。少し元気になった気がするかな？

## あらすじ

神の魂と獣の肉体を持つ〝神獣〟たちが支配する大陸クリスタニア。この大地を外界から断絶し、完成された世界とするために神獣たちが創りだした〝周期〟と〝結界〟は、さまざまな理由により放棄され、さらに、熊の神獣王ウルスと封印の民が封じこめていた数多くの混沌と邪悪も各地に解き放たれた。この物語は、このような混沌の時代を迎えたクリスタニアが舞台である。クリスタニアの平和を守るため結成された傭兵組織、獣の牙の戦士リュースをリーダーとする5人の冒険者パーティは、彼らの天敵ともいえるベルディアの暗黒の民から仕事の依頼を受け、ベルディア宮廷魔術師アスファとともに、暗黒の民の帝都へと向かう。しかし彼らは奇妙な森にさ迷いこみ、どうあがいてもその森から出られぬまま何日も動き回ったあげく、謎めいた巨木を発見する……。

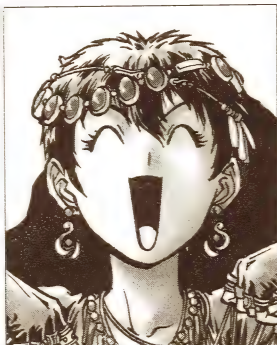
## 主人公パーティ紹介

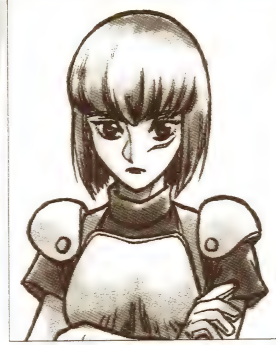
### リュース

鬣（たてがみ）の部族出身の戦士でパーティリーダー。何かといえば絶叫する、お騒がせ男。歩く絶叫マシーンである。

### アロート

蹄（ひづめ）の部族出身のシャーマン。前作『封印伝説』に続き、リュースとともに旅をする。

**シロフォノ**　おいしくないのでは、商品価値が高いとはいえませんねぇ。頭がよくなったりしませんか？
**GM**　いまのところは、なさそうだ。
**アロート**　巨木に近づいていって、〈メッセンジャー〉のタレントを使います。
**GM**　相手に知性があれば、テレパシーで会話ができま〜す。
**アロート**　もしもし〜。
**GM**　「なんだね」
**一同**　おおっ、木としゃべっている。
**アロート**　さきほどは、痛い思いをさせて申しわけありませんでした。
**GM**　「やむをえぬ、食べ物は必要であろうから」
**リュース**　わかった。この実はオレが責任を持って飲みほそう。
**GM**　ひとりで飲みほすには量が多いぜ。
**アロート**　え〜と、あなたはどなたですか？
**GM**　「わたしは世界だ」
**ティオシー**　じゃあ、この樹木が集落の人たちがいっていた〝偉大な御方〟なんですね。
**GM**　「それは知らぬ。自分がどう呼ばれているかについて、関心はないゆえ」
**アロート**　たぶん、〝偉大な御方〟なんでしょうね。外へ出られるよう、交渉してみましょう。
**GM**　なんていうの？
**アロート**　わたしたちは外の世界からあなたの世界へ迷いこんできた者です。自分たちが本来いるべき世界へ戻りたいのです。
**GM**　「わたしは世界だ。わたしの外に世界は存在しない」
**アロート**　でも、現に外から入ってきちゃったんですよ。
**GM**　「汝らは、いま、わたしの世界に存在している。それだけが、唯一の真実だ」
**リュース**　その主張は承認できん！
**アロート**　困ったなぁ。
**GM**　ちなみに、樹木の言葉だけど、本当はもっと抽象化された意志だと思ってちょ。
**シロフォノ**　言葉の使い方を教えてあげたいですね。
**GM**　自己完結した存在だから、言葉は不要なんじゃない。とにかく、この不思議な黄金樹がいいたいのはそういうことだ。さあ、どうする？
**ティオシー**　もっと、密林の中を探してみませんか？　何か見つかるかも。
**リヴリア**　そうだねえ
**GM**　そっちに期待するわけだね（ムダなんだけど）。
**シロフォノ**　もうひとつの熟れた実のほうが気になる〜。
**ティオシー**　あとにしてください。
**リュース**　よし、出発するぞー！

**リヴリア**

影の部族出身のソーサラー。彼女も前作からのメンバー。〝他人の不幸＝自分の幸せ〟という困った生活信条を持つ。

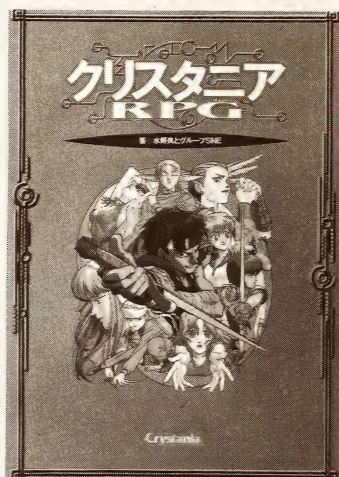
新登場キャラ。双面（キツネ）の部族出身の戦士。相手を言葉ひとつでどのようにもいいくるめてしまう特殊能力を持つ天性の詐欺師。

新登場キャラ。銀狼の部族出身のレンジャー……という割には、じつは方向音痴ではないかと一部に疑われている。

この木は生命を創造しているんじゃないか？
神話に出てくる世界樹のように、
この結界の中の生き物は
すべてこの木に創造されたとか……。

**GM**　（そんなに迷いたいのかなぁ）じゃあ、パーティは巨木に別れを告げ、密林を歩きだした。――（ダイスを振って）２時間後、キミたちはジャングルの中のT字路に出ます。
**リュース**　前回、〈ライオンセンス〉のタレントで、危険を感知したところだ。
**シロフォノ**　ここからもう結界に入っていたんですね。
**GM**　さあ、それはどうかな。
**リヴリア**　とりあえず、最初に来たとおぼしき方向へ進みましょう。
**GM**　じゃあ、１時間ほど歩いた。正面の一本道から、左に道が分れています。
**ティオシー**　来るときに、こんなところ通りましたか？
**シロフォノ**　さあ。これって、横から見たT字路じゃないですか。また、ぐるぐるまわって戻っている可能性もあるんですねえ。
**リュース**　地面に目印をつけようか。ショートソードで矢印をがりがり。
**GM**　それでまた道を進んでいくんだね。今度はどっちへ行く？
**アロート**　左に曲がってみましょう。
**GM**　左に行くと、キミたちの前にはさっきと同じ光景が広がるねえ。
**リヴリア**　やっぱりエンドレス。
**シロフォノ**　そこのT字路の地面には矢印がありますか？
**GM**　い〜や、ないよ
**シロフォノ**　また、ちがう場所ですね。じゃあ、ここの地面には×印を描いて先を進みましょう。
**リュース**　次はどっちだー！
**リヴリア**　今度はまっすぐ行きましょう。
**GM**　すると目の前にはT字路が……。
**ティオシー**　もう、いや。
**アロート**　印は？
**GM**　やっぱり、残っていない。
**リュース**　どういうことなんだー！
**GM**　どういうことなんだろうね。
**リヴリア**　道が自己修復しているんじゃないですか？
**ティオシー**　気持ち悪〜い。
**シロフォノ**　まっすぐに進んで、道から離れましょう。
**GM**　ほいほい――（ダイスを振って）１時間ほど歩くと巨大な樹木がそびえているのが見えてくる。
**ティオシー**　また、戻ってきちゃった。
**アロート**　あの木ですか。
**GM**　うん、彼だと思うよ。
**シロフォノ**　熟れた茶色い実を収穫していきましょう。
**ティオシー**　木が怒らないかな。
**シロフォノ**　ちゃんと、食べるんだからいいじゃないですか。
**リュース**　相手に断わってからとろうな。
**アロート**　ぼくはそんなことにタレントポイントを使うのはイヤです。
**リュース**　じゃあ、直接叫んでおこう。おーい、実をもらうぞー！
**GM**　じゃあ、熟れた実を落とすわけだね。蔦がざわざわするけど、それ以上のことはしないよ。
**シロフォノ**　それでは、これも割ってみましょう。
**GM**　パカッと割った。すると、実の中には猿がいる。
**一同**　えっ？
**GM**　大人の猿だ。液体に包まれて、眠っているようだ。
**シロフォノ**　さわってみようかな。
**GM**　触ると猿は、目を覚ました。そして、甲高い声で叫ぶと、森の奥へ走り去った。
**ティオシー**　……びっくりした。なんでこんなところに猿がいるの？
**リヴリア**　この木は生命を創造してるんじゃないですかね？　神話に出てくる世界樹のように、この結界の中の生き物はすべてこの木に創造されたとか……。
**シロフォノ**　じゃあ、あの村人さんたちもですか？
**アロート**　木に話しかけてみよう。
**ティオシー**　やっと、タレントポイント使う気になったのね。
**アロート**　もしもし。
**GM**　「なんだ」
**アロート**　あの生き物は、あなたが生みだしたのですか？
**GM**　「すべての生き物は、わたしから生まれ、わたしに還(かえ)ってゆく」
**アロート**　たとえば、ボクを生みだすことも可能なんでしょうか？
**GM**　「可なり」
**シロフォノ**　なるほど、なるほど。
**リュース**　なんか感動だぞー！
**リヴリア**　どうして、感動できるの。気味悪いじゃない。
**GM**　まったくだ。宮廷魔術師のアスファも、当惑の表情になっている。
「最近、ベルディアではこういうものが増えてましてね。困ってるんですよ」
**リヴリア**　まあ、そうでしょうね。
**GM**　「調査隊を出して調べたり、悟りの民に瞑想(めいそう)させてみたところ、獣の牙のフィンガル支部の傭兵が、この件にからんでいるという報告がありまして……」
**リュース**　うっ。
**シロフォノ**　先輩がたが混沌を解放したという噂(うわさ)は、広まっているんでしょうか。

クリスタニア大陸北部

**GM**　もちろん、フィンガル支部では、だれも知らぬ者はない。後ろ指さされているよ。
**ティオシー**　この変な黄金樹も、封印されていた混沌なんですね。
**GM**　「おそらく、そうでしょう」
**シロフォノ**　それでは先輩がた、責任を取って、この木をなんとかしてください。
**リュース**　オレの責任じゃないー！
**リヴリア**　だいたい、あんたたちもレベルは同じでしょうが。都合の悪いときだけ後輩顔しないでよ。
**アロート**　どちらにしろ、この世界を閉ざしている木を排除しない限り、外の世界には帰れないと思いますよ。
**GM**　戦うの？
**アロート**　他に方法がなければ。
**リヴリア**　木なら火には弱いはず。放火してやる〜。
**リュース**　ちょっと待て、この木が神獣だってことはないだろうな。
**GM**　獣じゃなくて、植物に魂を封印した中立神がいたかってこと？　さあねえ、それはいたかもしれないけれど……。
**アロート**　聞いてみましょう、あなたは昔、神様だったことはあるんですか。
**GM**　「わたしは父から生まれた。神という存在は知らない」
**シロフォノ**　おやっ、父というのは？
**GM**　「わたしの父は、わたしと似た姿で、わたしよりも大きくて、もっと大きな世界をつくっていた」
**リヴリア**　それって世界樹のこと？
**シロフォノ**　ということは、この木は世界樹の直系子孫ですか。そういえば、世界樹は生命の実をたわわに実らせてましたね。
**GM**　ちなみに、黄金樹は果実を実らせない。
**アロート**　この木を「プチ世界樹」と命名したいと思うんですが……。
**リヴリア**　精霊使いのくせに〜。
**アロート**　世界樹は、いまや植物の精霊界そのものなんですから、いいじゃないですか。
**GM**　ボクも、いちおう命名しているけどね。「世界樹の不肖の息子」というんだ。ちょっと、いいでしょ。
**リヴリア**　世界樹のドラ息子？
**シロフォノ**　プチ世界樹とにたりよったり〜。
**ティオシー**　でも、こんな貴重なものを燃やすのはもったいないですねえ。なんとかならないですか？
**シロフォノ**　若木の枝を切り取って持ってゆきましょうか。
**リヴリア**　外の世界で挿し木をして、もういちど、根を張らせるつもり？
**アロート**　絶対、反対。これは排除していい混沌だよ。どうして、生まれたのかは知らないけれど……。
**GM**　ここはここで完成された世界だぜ〜。混沌呼ばわりされるのは心外だなぁ。
**リヴリア**　一方通行の結界なんか張るのが悪い。
**GM**　結界に入ったキミたちが悪い。
**アロート**　調停不能の議論ですね。不本意ですが、戦いましょう。
**リュース**　プチ世界樹、カマン！

世界樹の不肖の息子を燃やした炎は密林の木々に移り、勢いよく燃え広がってゆく。

相手が植物で火に弱いだろうという読みがあったことと、戦士たちが蔦に巻きつかれるのを嫌ったために、魔法と射撃で攻撃がはじまった。精霊使いアロートから〈ファイアボルト〉、NPCの5レベル魔術師アスファから〈ファイアボール〉が飛び、狩人のティオシーも〈ファイアウェポン〉の援護を受けて弓で攻撃。戦士たちとリヴリアはそれを傍観している。反撃できないプチ世界樹は、あわれ1ラウンドで40点あまりも生命力を削られてしまう。

だが、この古代樹はとにかく、生命力が高い。

それに加えて、2ラウンド目、古代樹の熟れた実が地上に落ちてその中から猛獣のヒョウが出現した。また、古代樹の本体からもわさわさと蔦のような触手が伸びはじめた。

触手がシロフォノにからみつき、リヴリアがヒョウに飛びかかられて重傷を負う。あわてて戦士たちが、〈ファイアウェポン〉のかかった剣でヒョウに攻撃を加える。そのあいだにも、魔法使いたちが古代樹本体を燃やしていくのであった。

**GM**　えーと、もうひとつ実が落ちてきて、中から人影が現れる。

**リュース**　こんどは人間かー！

**シロフォノ**　生まれたての人間なら、爪や牙がないぶんだけ、ヒョウよりは弱いでしょう。

**GM**　残念、出てくるのは、昨日リュースの出会った猛虎の部族の戦士だ。武器や鎧もちゃんと装備している。

**リヴリア**　反則ですねぇ。

**ティオシー**　あの人、死んじゃったんですね。

**リュース**　おまえなあ、たった1日で木に還らなくたっていいじゃないかー！

**GM**　還ってもいいじゃないか〜。猛虎の戦士は、集落の人々やヒョウとはちがって、動きがぎくしゃくしている。顔つきもうつろだね。

**シロフォノ**　世界樹に操られてるんですね〜。

**リュース**　そうであることを祈ってやろう。そいつには手加減だー！

**アロート**　実から出てくるやつまで相手にするとキリがないみたいですから、できるだけ本体を集中攻撃しましょう。

アロートの意見が承認されて、プレイヤー・キャラクターたちは全力で、「世界樹の不肖の息子」に攻撃をしかけた。5ラウンド目、戦士たちの生命力と、魔法使いたちの精神力もぼろ

ぼろになったものの、ついに古代樹は炎に包まれたのでした。残った触手やヒョウも倒れて土に還っていく。猛虎の戦士も倒れてしまった。

その一方で、古代樹を燃やした炎は密林の木木に移り、勢いよく燃え広がってゆく。

**GM** 古代樹を中心にして、どんどん火は大きくなっているよ。

**リュース** みんな逃げるぞー！

**GM** 火がまわるのはとても速い。すべてが、可燃性の素材でできているみたいにね。密林は走りにくいし、全速力で逃げないと生還は難しいかもしれない。

**シロフォノ** みなさ〜ん、タレントの〈ビーストウォーク〉を使って逃げましょう。

**GM** ［人間×４］（移動力がなみの人間の４倍）のアロートは楽勝だけど、それ以外は［人間×２］か……、それでは厳しいかな？

**シロフォノ** あ〜れ〜。

**アロート** ボクが〈アクセル〉のタレントで、みんなの移動力を［人間×４］にあげます。これならノープロブレムでしょう。

**GM** それなら、問題はないと思う。ところで猛虎の部族の戦士はどうする？

**リュース** 連れていくぞー！

**ティオシー** その人、生きていらっしゃるんですか？

**GM** どうかな、動かないけど。

**リュース** いいんだ、とりあえず連れていく。

**アロート** じゃあ、ぼくが〈パーシャルホース〉して背中に乗せて運びましょう。

**GM** じゃあ、みんなで逃げた。NPCのアスファも、もちろん一緒だ。

安全そうなところまできてから、振り返って後ろを見ると、密林の中で燃えているのはある一定の範囲だけで、その外には炎が広がっていかないことがわかる。やがて、その燃えている範囲は、しぼむように小さくなっていき、最後にはすっかり消えてしまった。

**リヴリア** ひとつの世界をまるごと焼きつくしてしまったのね。

**ティオシー** でも、これは外の世界へ戻るための不可抗力ですから、そんなに気にする必要は……。

**リヴリア** 気になんかするもんですか。これならうちの部族へ帰って自慢ができるなあと思って。

**GM** う〜ん、邪悪だ。

**シロフォノ** 燃えていたのはどれぐらいの範囲でしたか？

**GM** けっこう広いよ、直径２〜３キロはあると思って。

**シロフォノ** こうしてみると、世界というのもあっけないものですねえ。

**ティオシー** 大丈夫、わたしは世界樹の枝を折って持ってきました。いつかはこれを立派な木に育ててみせます。

**GM** いつのまに。

**ティオシー** 戦ってたら、枝ぐらい切れますよね？

**GM** そうかな？ まあ、そういうことにしておこう。

**アロート** 危険な真似をするなぁ。

**GM** 世界樹にとって孫になるんだから、どこまで太古の力が伝わるかな？

**リュース** 猛虎の部族はどうなった？

**GM** 彼は失神している。起こそうとする？

**ティオシー** 起こしてみましょう。

**アロート** やめてください。記憶が残ってるかどうかはわかりませんが、いちおう敵なんですからね。

**GM** まったくだ。ところで、小世界が消え去ったあとを見つめて、アスファは暗い顔で話しはじめるよ。

「ベルディアでは、解放された混沌が原因で、多くの事件や災いが起こっています。わたしたちが遭遇したものもそのひとつにすぎません。そのことについて、わたしはあなたがたを責めるつもりはありません。ただ……」

**リヴリア** はい、なんでしょう？

**GM** 「あなたがたが解放した混沌とわたしたちが戦っている、という事実を覚えておいてください。そして、願わくば、あなたがた神獣の民にも、同じ運命を受けいれられる勇気があることをわたしは望んでいます」

**アロート** う〜ん、何をいっているのかよくわからん。

**GM** 「いまはわからなくてもいいのです」

**リュース** どうでもいいが、勇気だけなら、だれにも負けないぞー！

**GM** その言葉、しかと聞いたからね。

**アロート** またまた、無責任な約束を。

**シロフォノ** 混沌が解放された経過が目に見えるようですね。

**リヴリア** 別にいいじゃない。不幸は、わたし以外の万人が共有すべきものだもの。

**GM** じゃ、邪悪だ。

**アロート** 当事者みたいにいわれるのは、心外なんですけど……。

**リヴリア** 立ち合っているだけですものね。

**GM** とにかく、最初のシナリオはこれで終了だ。帝都を目指して旅を再開するところで以下、次号。

# クリスタニア・ファン・ページ
# 神獣の森

『クリスタニアRPG』がついに発売されたのはみんな知ってるよね！ そこで今回は、このコーナー初のビッグなプレゼントもドーンと用意しているから、お楽しみに!!

**パメラ** ねぇねぇモリス〜！ みてみて、今日はこんなハガキがきてるよ〜っ!!

**モリス** なんだよパメラ、そんなに急いで走ってきて。どれどれ、なにが書いてあるんだろうな……。

▲東京都／白山稚里 **パメラ** 新キャラクターのイラストも、どんどん送ってくださいね。

**質問なんですが、『クリスタニアRPG』の発売日は『電撃王』4月号には3月下旬発売と4月下旬発売の2つが書いてあるのでどちらか分かりません。すいませんがどちらが正しいのか教えてください。(愛媛県／山根康嗣)**

**モリス** (ドンガラガッシャーン！）あいててて……ズッコケちゃったじゃねーかよ!!

**パメラ** それで、どっちなの？

**モリス** (キッとにらんで）ここでキチンと説明てしておくと、『クリスタニアRPG』はめでたく4月30日に発売されました！ もちろん、みんなは買ってくれたよな？

**パメラ** わたし、まだ買ってない……エヘへ。

**モリス** この『クリスタニアRPG』は、キャラの作成や戦闘といったプレイに必要なルールを解説したルールブック、クリスタニア大陸の歴史や様子を紹介したワールドガイドブック、魔法やタレントなどのデータを集めたデータブックの3冊が1セットになっているんだ。

**パメラ** でも、こういったルールって『電撃王』5月号の付録のサマリールールでも紹介されてたんじゃないの？

**モリス** あれはあくまで簡易ルール。魔法やタレントは10レベルまで完璧に解説されているし、アイテムやモンスターのリストもいろんな種類が幅広く紹介されてるんだ。それに、シナリオもショートシナリオが2編、キャンペーンシナリオが1編収録されているんだぜ。

▲北海道／月影梨央 **モリス** ラジオドラマは完結しちゃったけど、これからも応援してくれよな！

**パメラ** へーッ、そうなんだ……。

**モリス** ところで、この『クリスタニアRPG』をラジオドラマ『レジェンド・オブ・クリスタニア』に出演した声優のみなさんによってプレイされた様子が、6月22日にCDとなって発売されるぞ。その名も『TRPGサウンド・リプレイ完璧版』だ。

▲福岡県／桁竹流 **モリス** 意外に応援の少ないサイア。ファンの人はがんばってくれ。

**パメラ** アッそれってラジオで放送されたものでしょ？

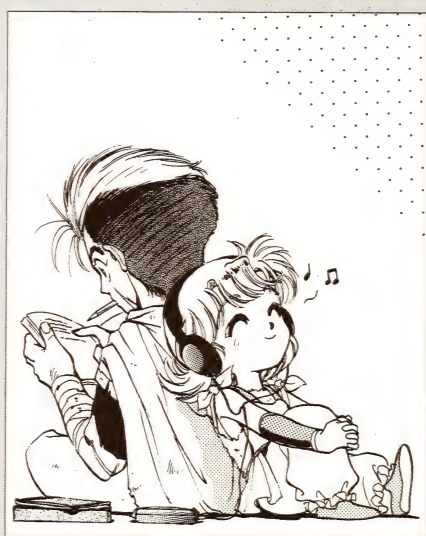
**モリス** フッフッフ。じつは今回発売されるものは、なんとCD2枚組となって収録時間は放送で使用された長さの約2倍。そのため声優さんたちのやりとりや水野良先生のGMぶりがより詳細にわかるようになっているんだ。タイトルの完璧版というのはダテじゃないんだぜ。

**パメラ** エーッ、ずる〜い。わたし、ずっとカセットテープに録音してあったのに……。

**モリス** まぁ、そう言うなって。

**パメラ** そうだ、下のプレゼントに応募すればいいんだわ！ ラッキー!!

**モリス** トホホ（キミはダメだってば……)。

## 『クリスタニアRPG』発売記念! 2大プレゼント

**パメラ** てなわけで、今回は『クリスタニアRPG』(3冊セット）と『リプレイCD』を、読者のみなさんにドーンとプレゼントしちゃいま〜す！

**モリス** 応募の際には、今月号についているアンケートハガキを使ってくれ。詳しい応募の方法は本誌7ページに出ているから、そっちを参考にしてほしい。ついでにアンケートにもマジメに答えてくれって、編集の人は言ってたぞ（笑)。

**パメラ** 今月はあんまり紹介することができなかったけど、通常のおたよりもドンドンと送ってくださいね！ あて先は**〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス 電撃王編集部「神獣の森」係**で〜す。

**モリス** それから、5月号で募集した「クリスタニア4コママンガ」と、「クリスタニアPRGミニ紀行文」も引続き募集している。みんながんばって楽しい内容のおたよりを考えてくれ。それじゃ、また来月！

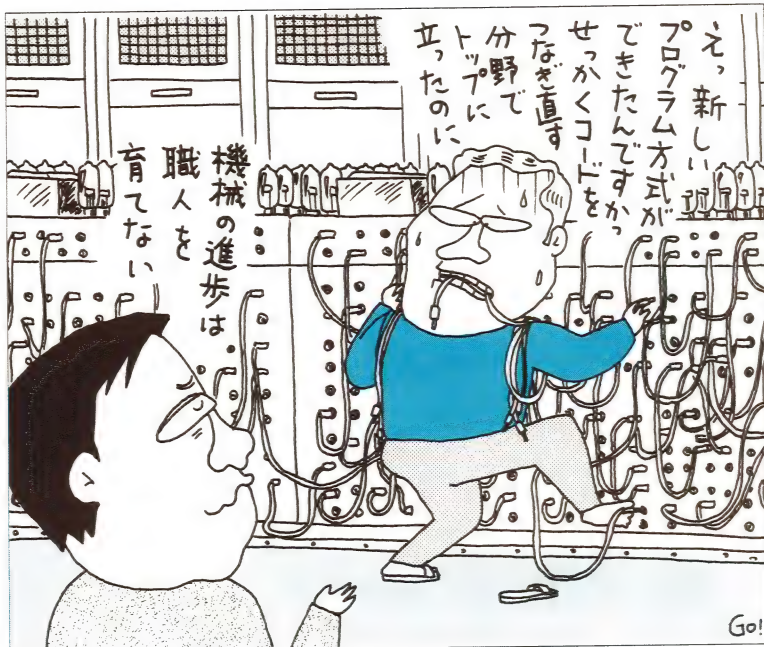
㉒【クリスタニアRPG】3名

㉓【TRPGサウンド・リプレイ完璧版CD】

イラスト／西野 司

ESSAY

# 岩崎啓真 わが夢のスタートレック 第14回

## 昔むかし キーボードがなかったころ

まあ、普通の人ならモニタにコンピュータをつないでいると思う。そして入力はキーボード。当然なことながら、僕の仕事机の上のコンピュータもモニタとつながっているし、この原稿もキーボードから入力している（ちなみに使っているのは最近はMS-WORDで、windowsの上で原稿を書いている）。

つまりコンピュータの出力は基本的にはモニタ、入力はキーボード（最近はマウスもあるけど）。世の中では、これが常識だと思われているワケだけど、ここに至るまでには実はナガ〜イ道のりがあるのだ。というわけで、今回はモニタとキーボードとコンピュータ。

まずコンピュータがうまれたころ……つまり1950年代始めに出来上がった最初の近代的なコンピュータ、エニアック（ENIAC）では「モニタ」はおろか、キーボードなどの入力装置すらなかった。ではプログラミングはどうしてやったのかといえば、なんとコードを繋ぎ直すって信じがたい方法でプログラムは行われていた（このコードを繋ぎ直す作業が「ストアド＝プログラム」に当たらないから世界初のコンピュータっていい方は正しくないって意見もある）。そして出力は電動タイプライタのオバケみたいなヤツで行われていた（アルファベットしか打てないプリンタと思えばいい）。

でもいちいちコードを繋ぎ直していたんじゃたまったもんじゃないので、しばらくして出てきたもうちょっと進歩したコンピュータでは、テープ（ハードディスクじゃないぞ）とか磁気コアメモリ（聞いたことないかもしれないけど）にプログラムやデータを保存して実行していた。

このデータとかプログラムをコンピュータに入れるにはどうしていたかっていうと、キーボードからプログラム（もしくはデータ）を打ち込むと、それが「カードの束」もしくは「紙テープ」に直されて、その束をコンピュータに読み込ませていたワケ（マークシートみたいなモンでプログラムをしていたと思えばいい）。

では、出力はっていうと、やっぱり電動タイプライタのオバケ。ただし名前は変わっていて「ラインorバトミントンorゴルフボールプリンタ」と呼ばれるようになっていた。出てくる結果はやっぱりアルファベットだけだったけどね（このラインだのゴルフボールだのってのはプリンタにインクを打ち込む所の仕掛けで、ホントにゴルフボールとかバトミントンのシャトルみたいな形をしたもので文字を打っていた）。

これが1960年代前半〜後半のコンピュータ。このカードのマシンでの仕事の流れは……

**（1）プログラムを紙の上で組み立てる。**
**（2）それをカードの束にする。**
**（3）カードをコンピュータに読ませて**
**（4）プログラムが実行される。**
**（5）それにカードでデータを入力**
**（6）結果がプリンタに出る。**

カードのプログラムが間違ってたら……その カードの部分を直して、またそのカードを読ませて、プログラムを実行してって作業をしていたワケ。まったく今から見たら、たまったもんじゃないけど、これしかなかったから仕方ない。

これが変わりだしたのが、1960年代後半に「ミニコン」って呼ばれる比較的小さなコンピュータが登場してから。この「ミニコン」ってヤツはDECって会社がPDPシリーズってマシンを作り出してから、あっというまに流行りだしたコンピュータ。「ミニコン」とかいうとすげーパワーがありそうだけど、まあしょせん古いコンピュータで、今のパソコンよりも遥かにパワーのないコンピュータだったけど、ここで初めて、今のパソコンでの常識である「入力はキーボード、出力はディスプレイ」が登場したのだ。

ただし、当時（1960年代後半）にはコンピュータはミニコンといえど値段が高くて、メモリ8キロバイト＋ハードディスク20メガバイト程度の機械に4〜5人が同時で仕事をしていたのだからとても遅かった。

だから、今みたいにスクリーンエディタでプログラムを入力して気楽にコンパイルしたり、高度なワープロを使ってどんどん文章を打ったり、きれいなCGを表示したり……なんて仕事はぜんぜん出来なくて、白黒（もしくは緑黒）の文字しか出ない画面の上でラインエディタって1行づつしか編集出来ないエディタ（どんな雰囲気か知りたければ、インストールされたところのMS-DOSからEDLINと打ち込んでみればいい）からポチポチプログラムを打ち込んでおいてコンピュータにとって負荷のかかる作業は夜にやったり、人が少ないときにやったりするものだった。でもキーボードとモニタが使えてリアルタイムにコンピュータと対話しながらプログラムを直せるようになった、ってことは途方もない進歩だったのだ。

これ以降、コンピュータはますます進歩してキーボードにマウスがついたり、ウィンドウが動くようになったりしたけれど、この「リアルタイムにコンピュータと対話出来るようになった」ほどの進歩はなかったと思う。

逆にいえば、マウスとかがついても入力＝表示系は20年前から本質的には変わっていないから、そろそろまた大進歩があってもいいころじゃあないかなと思うのだ。

その進歩は音声入力？　それともバーチャルリアリティ？　それともそんなものじゃ表現できないもっと他の何か……？

P R O F I L E

会社の開発システムがほぼ完全にwindowsに移行して、かなりまともに使える環境になりました。おかげで広い画面を使えるようになり、プログラムがはかどります。うん。といっても、結局ゲームを作るんだから、それでまともなゲームが出来ないと話にならないんだけどね。

イラスト／中野豪

ESSAY

# 中村うさぎの書き殴り劇場

## ああ、青春の赤っ恥……!

4月15日から、『極道くん漫遊記外伝　生き血をすする聖女たち』のラジオドラマが始まった。そこで、

「今回のうさぎ殴りは、ラジオドラマのネタでいきましょう」と、新・担当編集オノダーは言うのである。

前・担当編集Ｆが脱毛を理由に私の担当を降りた後、新たに電撃王編集部から派遣された新担当オノダーは、ハゲでこそないが、病気持ちであった。電撃王は、いったい何を考えているのだろーか？　よりによって、こんな半病人を私の担当にして、彼に「早く死ねよ」とでも言いたいのだろーか？

たとえ電撃王編集部が、「オノダー、早く死んでくれ」と願っているとしても、もしも彼がホントに死んだら、評判を落とすのは私である。

「とうとう編集者をひとり殺したらしいよ…」

「中村うさぎの担当って、必ず死ぬかハゲるか入院するらしいな」

「今じゃ、あのページは、編集者の墓場と呼ばれてるんだぜ」

などなど、あるコトないコト言われるのは、この私なのである。

こら、塚田編集長！　私の担当には、もっとイキのいいピッチピチの健康な若人を任命せんかい！　それとも電撃王編集部には、ハゲと病人しかいないのかっ!?

ま、ソレはおいといて。

そうそう、ラジオドラマの話なんだな。主役のルーベット役は、三石琴乃さんなのだ。つまり、うさぎちゃんだ。私と同じ名前なのだ。それがどーした、と言われても困るけど。

三石琴乃さん演じるルーベットは、ものすごぉくカワイイ。まるで、在りし日の私のようである(あ、今、そこで笑ったヤツ！　謝れ！)。

で、彼女はルーベット役のほかに、毎週DJもやってくださっているのだが、このDJには、四週おきに私も顔を出すことになっている。「中村うさぎのザンゲの部屋」というコーナーで、人生の恥をいろいろ告白する、とゆーモノだ。

このよーな企画を誰が考えついたのか、じつはハッキリ覚えていないのだが、最初に聞いた時は、じつにグッドアイデアだと思った。なぜなら、私の人生は、語り尽くせないほどの恥に満ち満ちているからである。ネタには困らないぜ、と、その時は思ったのだ。

ところが、あとでじっくり考えてみると、私の失敗談のほとんどは、公共の電波で語られるにふさわしくない内容なのであった！　ハッキリ言って、シモネタが多い！

たとえば、こーゆー事件があった。当時、私は大学生。花も恥じらう十九歳の乙女である。

その頃、自動車部とゆー体育会系のクラブに所属していた私は、毎日、昼休みにランニングをしなければならなかった。男子部員と女子部員、合計20名ほどで、エッサエッサと走ってたワケである。まったく、ご苦労な青春時代だ。

ところがある日、エッサエッサと走ってた私は、にわかにオナラがしたくなった。が、そのままブッ放すのは後ろの人に迷惑であろうと考えて、さりげなくスピードを落とし、最後尾まで下がったのである。そして、後方の虚空に向かって、密かに音無しの放屁をした、その瞬間！

なんと私は、肛門のあたりに不吉な予感を抱いたのである！　そう、私は屁のついでに、下痢を誘発してしまったのだ！

「うっ……!?」

私はいきなり目をむいて呻き、アワテて肛門を引き締めた。大丈夫、まだ被害は肛門付近で食い止められている。だが、このまま走り続けるのは困難だ！　走るたびに腸が飛び跳ね、肛門は今にも決壊しそうだ！

私は、瞬時に決心した。このまま、ランニングの列を離れて、トイレに駆け込もう！

ところが、ふいに列を離れようとした私の腕を、ひとりの女子部員がつかんだ。

「なぁ、どないしたん？」

「ちょ、ちょっとトイレに……」

「ええっ、なんで？　ランニング抜けたら、あとで先輩に怒られるでぇ」

そんなん、わかっとるわい！

念のため繰り返すが、当時の私は花も恥じらう十九歳。たとえ同性の友人といえども、正直に「ウ○コが漏れそーだから」とは言えなかった。今なら、男性相手でも平気で言えるが。

そこで私は苦しい微笑を浮かべ、

「あのねぇ……」

「なに？」

「始まっちゃったみたいなの、アレが……」

もちろん、大嘘である。が、彼女はたちまち同情してうなずき、

「そーか。なら、しゃーないな。先輩には、うまいこと言うといたげるわ」

ありがとう！　早くトイレに行かせてくれぇ！

「そ、それじゃ……」

「あ、待って！」

彼女は再度、私を引き止めると、

「これ、貸してあげる！」

ジャージのポケットからナ○キンを取り出すと、私の手に押しつけ、ニッコリと笑った。

「サ、サンキュー！」

私は、「友情のナ○キン」(笑)を手に脱兎のごとくトイレに駆け込み、心置きなく思いを遂げた。そして、せっかくだからと例のナ○キンを肛門にあてがい、

「今度は、ちょっと漏れても大丈夫！」

ニンマリ笑って、元気にランニングに戻ったのである。ああ、花の女子大生がウンコ漏らしかけて、肛門にナ○キンあてるとは……！

どーだ！　こんな話、ラジオじゃできまい！

P R O F I L E

『極道くん漫遊記』シリーズ(角川書店刊)、同外伝『聖マリア修道院の怪談』(メディアワークス刊)などでおなじみ、新進気鋭の女流作家。文庫執筆、雑誌連載に引っ張りだこの売れっ子だけに、忙しい日々が続き、そろそろ疲労回復のための休暇が必要。

というわけで、来月の『書き殴り劇場』はお休みです。９月号からの再開を、楽しみに待っていてください。(ザンゲの部屋はしっかりあります。うさぎ先生を喜ばせるような、公共の誌面に載せられない恥かしいザンゲのおたよりもまってます。)

イラスト／ひぐちきみこ

## 大好評ON AIR中！

**『極道くん漫遊記外伝 〜生血をすする聖女たち〜』**

| 文化放送 | 1134KHz | 毎週金曜日 | 25：30〜26：00 |
|---|---|---|---|
| ラジオ大阪 | 1314KHz | 毎週日曜日 | 22：30〜23：00 |
| 大分放送 | 1098KHz | 毎週火曜日 | 23：00〜23：30 |

**そーゆーワケで、ラジオと同時に「電撃王」の誌面でも、「ザンゲのコーナー」を始めることになりましたぁ！　人に言えない恥ずかしいコト（ウ○コ漏らしたとかな）、いまだに良心が痛むささやかな犯罪など、みんなで告白しちゃおーぜ！**

ま、人間、生きてりゃ恥ずかしいコトや悪いコトのひとつやふたつ、必ずやってるモンである。かくいう私も大学生の頃……って、その話はもういいんだよっ！　自慢してんのか､私は！

さて、極道くんラジオドラマ化記念とゆーコトで、ここでも「ザンゲのコーナー」を開くことになったのである。だが、第１回目は、さすがに投稿ハガキが皆無なので、文化放送のほうに送られてきたハガキを、一部紹介することにした。たぶん次回も、そーなることと思う。なぜなら、この本が読者諸君の目に触れる頃、すでに私は次の原稿を書いてるからだ。

しかし、９月号からは、こちらに送られたハガキを紹介できるので、ザンゲのネタを持ってるヤツは、今すぐ投稿するよーに！　キミたちの恥や罪を、私は清めてあげよーではないか！

では、さっそく……罪深く恥多き小羊たちよ、汝のすべてを告白しなさい……アーメン。

◀大阪府　転んでもタダで起きたら貧乏人　尻字ごときで去っていく男なんぞ、ロクなモンじゃないな。もっと波長の合う男を探したほーがいいぞ。たとえば「アイシテル」と尻字で告白したら、「ボクモダヨ」な〜んて尻字で答えてくれるほどノリのいいヤツ。そーやって築かれたふたりの世界には、誰も入り込めないだろう。

えー……こんにちは。ひとつ質問なんですが『ミス・クレア』も吸血鬼になってしまうんでしょうか？
それから…私はじつは『爆れつハンター』を聞こうとして時間をまちがえてこのラジオを聞きましたが今ではこっちの方のファンです。(ちなみにゴクドーくんシリーズは全部もってるぞ)

◀群馬県　最近の猫は舌が肥えてる　『爆れつハンター』とまちがえただとぉっ!?　てめえ、あかほりさとるのファンだな。許せん(笑)。電撃文庫の『爆れつハンター』もオモシロイぞ……って宣伝してどーすんだよ。私は！　許せ——ん！

石田さん三石さんこんばんは　ざんげのお部屋 漢字が…
私のざんげを聞いて下さい
昔「風魔の小次郎」というマンガがありましてその中に「紅蓮剣」という聖剣がでてくるんですが それが卒塔婆にそっくりなんです。それで風魔の小次郎ごっこをするとき墓地に立っている卒塔婆を引っこ抜いて剣にしてしまいました。神聖なる物を冒とくしてしまった事を心からざんげします
いやーそれにしてもバチあたりだ

◀愛知県　馳夫　そーいえば、卒塔婆ってヘンなカタチしてるな。ま、あれにオシッコかけたってヤツもいるくらいだから（まだ生きてるぞ、そいつ）、剣にするくらい大丈夫かもな。もしも卒塔婆の霊が復讐しに来たら、私が代わりに謝りに行ってやろう。

◀茨城県　斎藤寛　オマエ、悪いヤツだなぁ〜っ！　まがりなりにもゲーム雑誌関係の仕事をしてる私には、殺人より許せん重罪だ！　よーし、このうさぎが、神に代わってオシオキよ！　バッコォーーーン！！

超姉貴 三石琴乃 がんばれっ
るーべっとちゃん漫遊記
何わともあれ おめでとございます。ところでコレって まさか 主役の ゴクドーくんが出演しないんじゃ…？(ま、ルーベットちゃんか琴乃ちゃんだから いっか。) ついでにききますが、他のキャストには誰かいるんスかねぇ…。

◀大阪府　南蛮人　ザンゲではないが、イラストがかわいいので載せてしまった。ラジオではイラストが見せられないから、もったいないもんね。ドラマにはゴクドーくんは出ないけど、応援してくれぇ！

### おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田神保町２の22の11
メディアワークス　電撃王編集部
中村うさぎのザンゲの部屋係

## CDシネマも発売開始だ!!

放送を聞き逃してしまった、エアチェックミスをしてしまった、雑音が多すぎてよく聞こえないと悔しい思いをしていた人たち、おまたせしました。『極道くん』ラジオドラマをCD化した『CDシネマ』が、ビクターエンタテインメントより発売されるぞ。発売日は『１』が６月22日、『２』は７月21日、『３』は８月24日。それぞれに、４話ずつ収められているお得なCDだ。価格はどれも3,000円(税別)、楽しみに待っててね。

▲CDシネマのジャケットは小説のイラストでおなじみ、桐嶋たける先生の書き下ろしだ。３枚揃えるといっそう楽しめるぞ。

びいず羽岡 超ド級必殺全機種対応版

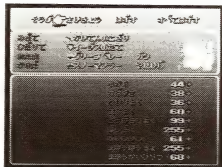
スーパーウラワザEX番外編

# FF VI 邪道攻略大事典

## ウラワザ&ムダなテクニック集

元を取るまでガッチリプレイ！ ウラワザ&くだらないテクニックで2度目、3度目があ〜楽しい。

**●ウラワザ：今いちばん熱い！ おいしい！ ヤング！**

**アイテム欄右下でなんでも装備する**：まず、武器のところにいろいろなアイテムを装備したかったら、そのキャラの使用できる武器をすべて捨てて(売って)おく。そしてアイテム欄の一番右下に装備したいアイテムを置いて、装備させたいキャラで最強コマンドを使用する。すると、回転のこぎりを武器として装備！ なんていうことが可能。アイテムの中には攻撃力255とか防御と魔法防御力が255になるなんていうモノも。ただしバグなので、戦闘中に止まるとかゲームがおかしくなることもあるのでセーブはしないほうが賢い……と思う。

**アクセサリーで状態を直す**：気づいた人も多いと思うが、石化、毒、暗闇などの状態変化を受けてしまったら、それらの状態変化を防ぐアクセサリーを装備しなおせばOK。超序盤にしかありがたくないが、知ってると便利。

**ガウにアルテマウェポンでバグ**：武器装備ができるようになるアクセサリーの「くんしょう」をガウに装備させる。これで、普段武器を装備できないガウでも武器の使用が可能になるので、「アルテマウェポン」を装備。そして戦闘に入ったら「あばれる」コマンドで「ガード」を選ぶ。その後ガウが「クリティカル」を出せば成功。画面下のウィンドウが回りだしたり、ガウの姿が消えたり、モンスター名がバグったり、ガウがふたりになったりと、もうムチャ。このワザもゲームが止まってしまうので注意が必要。

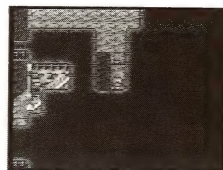
**狂信集団の塔で**：普通なら、狂信者の塔では攻撃を封じられ、魔法しか使えない。しかし、「バーサク」を味方にかければ勝手に戦ってくれるのだ。コマンド入力はできないが、パーティの力が強いならこちらの方法がお薦め。

**国王は物を安く買える**：エドガーを先頭にしてフィガロ城で買い物すると、なんでも半額で買えてしまう。それだけだが、序盤ではとてつもなくありがたい。

**ジャンプで消える**：まずは一撃の刃やアサシンダガーなど、ランダムで一撃で敵を殺せる能力のある武器を持ったキャラに、「竜騎士のくつ」と「飛竜のつの」を装備させよう。そしてアンデッド系の敵と戦闘に入り、「ジャンプ」を選ぶのだ。降りてきたときに敵を一撃で倒せれば成功。敵はアンデッドなのですぐに復活するが……攻撃したキャラが見えなくなってしまう。見えないだけで操作はできるけど。

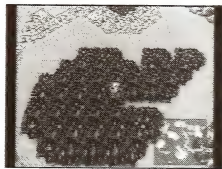
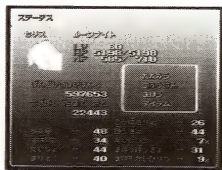
**第三世界発見**：世界崩壊後、オペラ座に行くと、団長に竜退治を頼まれる。が、そんなことは放っておいてオルトロスが重りを落とそうとしていた屋根裏に行き、うろついてる鼠と戦おう。で、ワザと負ける……するとパーティ全滅後オルトロスのセリフが現れて、画面がブラックアウト、見知らぬ世界へワープしてしまうのだ！ 世界地図は崩壊前、街の人のセリフは崩壊後なんていうハチャメチャなこの世界、いつゲームがハングアップするかわからないトキメキバグワールド。当然、イベントが起こらないのでゲームは進まない。１度フィガロ城を潜航浮上させれば元の崩壊後の世界に戻れるのだが……飛空艇がなくなってしまうのでその後ゲームを続けることは不可能。今回、セーブは絶対ダメなウラワザ、ナンバー１！

**バニシュでボスも倒す**：まずは相手に「バニシュ」の魔法をかける。これで敵の姿は見えなくなるが、なんとこの状態ならどんな魔法も効いてしまう。つまり、ここで即死魔法の「デス」をかければ、確実に倒せるということ。もちろん、相手を消し去ってしまう「デジョン」でもOK。まず「バニシュ」が効かないと意味ないが……、たいがいのボスはこれで倒すことができる。８竜やフンバババなんていう奴らはもうイチコロ。このワザの応用で、崩壊前の三角島(MAP右上)に現れる「ねむれる獅子」をカンタンに倒すことができる。ヤツは反撃で「メテオ」をかけてくるので、正攻法だととてもツライ戦いになるのだが、通常は眠っていて、「バニシュ」をかけられているのと同じ状態。「デス」「デジョン」で一発死なのだ。魔法経験値を10もくれるので、どんな魔法でもあっという間に覚えられる。崩壊前、魔法が頼りなかったらここで鍛えまくろう！ 経験値は０だからレベルアップはダメだけど。

**リボンでGO！**：まずはバレンの滝を下ってナルシェに向かうイベントまで進める。このときの、ロックのシナリオでリボンを手に入れることが可能なのだ。サウスフィガロの家の地下２階、一見、何もない場所に隠されている。詳しくは写真を参考にしてほしい。アイテムがらみでもうひとつ。リターナー本部でバナンから「我々の希望になってくれるか？」という問いに「いいえ」と答えて、本部内のリターナー構成員に話しかけると源氏のコテが手に入る。バナンの問いに素直に「はい」と答えると、ガントレットになってしまうので、ここは源氏のコテのほうが賢い選択。

**リルム無敵**：リルムが敵を操った状態で、誰かがケーツハリーを使おう。ケーツハリーの飛んでくる前に全員(含むリルム)のコマンドを入力すると……リルムの姿が消えて、敵の攻撃を喰らわない「無敵のリルム」ができてしまう。操作不能になってしまうが、バーサク状態のようにバンバン攻撃してくれる上にダメージを喰らわないから、待っているだけで敵は全滅。ケーツハリーの飛んでくる前に全員のコマンドを入れるのが大変だけど、成功すれば最終ボスもラクラク……かどうかは試してないんでわかんないっ。

**●テクニック：バビ！ 2回目に最適な超絶テクだぜぇ！**

**シャドウを仲間にする**：前情報を何も知らないでプレイしていたら……崩壊後、絶対に仲間にならないのがシャドウ。既にイロイロな雑誌で紹介されてるんで知ってるとは思うけど、浮上した魔大陸をクリアするとき、素直に飛空艇に跳び降りちゃいけない。１度降りようとして「跳び降りない」を選択、２度目に「シャドウが気になる」を選択して時間ギリギリまでその場所で動かずに待つ。すると残り５秒前くらいにシャドウが駆けつけてくる。しかし……こんなのわかんないよなぁ……個人的にも１度目のプレイではシャドウのいないエンディング見たもん。『FF VI』は今までゲームをしたことのない人にも進んで薦められるナイスバディゲームだけど……この点だけはどうにかしてほしかった。まあ、ほかにも改善点はたくさんあるけど、ここまで致命的ではない気がするし。どんなもんでしょ？

**いかだと必殺コントローラでレベルアップ**：RPG界(？)究極のウラワザ、無限レベルアップ。バナンを送って行く滝流れイベントで上を選ぶとグルグル回り続けるポイントがある。そこでⒶボタンを押しっぱなしにして回り続ければ(当然コンフィグでボタンは記憶に設定しておく)無限に敵との戦闘が可能。バナンが祈っていればHPも回復するし。ただ、キャラが限定される上、魔石もないので能力値がUPしないのが欠点かな。で、そのへんの欠点を改良したのが、コナミから発売されている必殺ワザコントローラを使用したレベルアップ法。これは自分で設定したコマンドを何度でも繰り返したり、名前どおり格闘ゲームの必殺技をボタン１つで出したりできる便利なコントローラ(当然SFCとは別売り)。これに左右の繰り返しの動きを登録して２コンに接続。で、HP回復のアクセサリーを装備させて(天使の指輪など)１Pコンの Ⓐを押しっぱなしにすればOK。あとは敵がプレイヤーよりかなり弱いところで何時間も放っておけば、最強キャラの出来上がり。しかし……ムダに歩き回るため、歩数がケタ外れに多くなってしまう。青魔法の歩数ダメージは歩数割る32。自分が使うときはいいが……敵に使われると痛すぎ。楽したければその一点、要注意でしょう。

**セリスを育てない**：ゲーム後半の主役はセリス。パーティに加わる仲間は世界崩壊前、セリスよりも低レベルだった場合、彼女のレベルに合わせてレベルアップした状態で登場する。つまり、セリスのレベルが高いと、育ててなかった仲間がカンタンにレベルアップできる！ しかし……レベルは上がっても、当然能力値は変わらない。たとえばガウを育ててなくてレベル30、セリスはレベル40の状態で世界を崩壊させると、崩壊後、ガウはレベル40になって登場する。レベルが10も上がったということは……もしビスマルクを装備していれば力が+20も上がる機会を逃してしまったことになる。能力値の高いキャラを作成したかったら、崩壊前のセリスは全パーティメンバーの中で最も低レベルにしておかないとダメ。これホント。イヤン。

**恐竜でレベルアップ**：もうひとつレベルアップテク。最終戦に備えて……ではなく、ただ単にキャラをレベルアップさせて「うふふ」と微笑みたい人には、世界崩壊後、ガウの親父の小屋の右にある森に出現する恐竜がお薦め。グロウエッグ+源氏のコテを装備してひとりでティラノサウルスを倒せば、なんと8800もの経験値が手に入るのだ！ 最初にある程度のレベルさえあれば、レベル99なんて楽勝でしょ？ ま、同じ場所に出現する、それよりもはるかに強いブラキオレイドスは……かなりのレベルになるまでパスしたほうがよろしいアルヨ。勝てないから。あ、レベルアップする時には当然、能力値UPの魔石を付けるのを忘れないように。力80の超リルム(超サイヤ人に似たようなもの)なんてのを作って微笑むのが真のゲーマー道である(さとちー「職業・自宅にゲーム機をすべて揃えた(除く3DO、レーザーアクティブ)電撃PCゲームライター犬」談)。あぁ、無駄なレベルアップ、モンスターの大量虐殺は楽しいな。ね？ そうでしょう？ ジェニファー！ 違うとは言わせない。

**魔列車を投げる**：迫力満点、SFC業界仰天のグラフィックがこれでもか、これでもかと迫ってくる『VI』。とくにスゴイ！ って中に迷いの森から魔列車あたりの絵も含まれて良いと思う。あの魔列車と戦うシーンなんて、「オレらは走るんかい！」と突っ込みたくなるくらいイカシている。が、そんな魔列車をメテオストライクで投げることができるのだ。なんか、ぴょ〜

イラスト／しろー大野

**P R O F I L E**　今回、突然緊急特集のため、コラムはこれだけです。先月号でした予告「任天堂のウラワザ〜私がキライになったわけ」は来月号でお送りします。待っていた人はいないと思うけど、ウソつきでごめんなさい。え〜ハガキが欲しいです。批判、パソコンウラワザ、お便り、イラストその他。採用にはテレカ（パソコンのウラワザには＋〜2000円くらいのエムカ）をプレゼント！　〒101東京都千代田区神田神保町２の22の11カンナビル電撃王ウラワザ係だよ〜ん。

んって感じに跳んでいって落っこってくるさまは、一種感動的。対戦時には必ず試したい逸品ですね！　で、しかも良く考えると、魔列車ってアンデッドだから聖水で一発死なのだ。荘厳ともいえるグラフィックに騙されちゃダメ？

**アルテマ最強よろしく！**：今回、究極なのが『FF』ファンにはお馴染みの魔法、アルテマ。とくに無属性、無差別に敵にダメージを与えてくれるその威力は最終敵にも効果てきめん。『II』では人ひとり死んで手に入れたのに、まったく使えない魔法だったのだが…今回はバカ強。最強魔法の名に恥じず、バンバンいってくれる。この魔法を全員が憶えている状態で最終決戦に挑めば、なんなくエンディングが見れる。ゲームバランスまで超越してしまったってとこが究極たるゆえん（笑）。『II』でアルテマが弱いのは、古代の魔法だから時代遅れで弱い！　なんていう説もあったが……そうすると『VI』の世界は『II』の過去の物語ってことになるのだろうか？　ま、とにかく「ムダ死にミンウ」とあだ名を付けられた白魔導士ミンウくんに見せてあげたいほど強いのは間違いない。

**カッパで最強**：先ほど紹介したティラノサウルスから手に入るのがカッパアイテム。カッパ状態で装備すると強いの強くないのって（どっちやぁ！）そりゃスゴイことこの上ない。ティラノから「さごじょうのヤリ」「アーマーガッパ」を手に入れたら、いそいそとコロシアムへ。で「アーマーガッパ」を賭けると→「こうらのたて」→「さら」と進化する。これで数値はほとんど255な、その名のとおり、モンスターパーティが出来上がる。武器が槍だからジャンプで攻撃してれば、低レベルでも安心。最後の決戦、育てなかったキャラはカッパにして戦うのがベスト！　魔法が使えないのがいまいちな上に少々情けないが……カッパにはカッパの道がある！　ゆくぜ！

**血塗られた楯**：崩壊後、ナルシェにいる親父にもらう呪われた楯。普通装備すると、戦闘中、混乱、バーサク、暗闇、なんていう、それこそ『II』でモルボルグレートに臭い息をかけられた状態になってしまうのだが、これを装備して戦闘を256回経験するとなんと楯が「英雄の楯」（ひでおのたてぢゃないよ←わかっとるがな）に早変わり。呪いが解けたってヤツですな。英雄の楯は何から何まで、とにかく防ぐ最強の楯（わかりやすいやろう？）。これで多い日も安心ってな具合で超便利なのだ。血塗られた楯を持たせたヤツにリボンを装備させれば、毎戦闘、死の宣告をかけられた状態になるだけだし。さあ、レッツファイト！

**全員でブラックベルト**：ちょっと地味だが、アクセサリーのブラックベルトとブレイブリングをパーティ全員で装備して戦うのもなかなかオツなもの。とくにブレイブリングは攻撃力をかなりUPしてくれるので超お薦めアクセサリーなのだ。源氏のコテを装備させてもらえなかった肉体派のあなたにピッタリ！

**源氏のコテが欲しい**：源氏のコテは通常進行中、３つ手に入る。前述したリターナー本部でひとつ、あとの２つはどこかの宝箱（すまん……詳しくは忘れた）に入っている。しかしそれ以上欲しい！　というのが人の性。できればパーティ全員分、14個ばかり欲しいのよぉ！　そんなあなたは浮上した魔大陸でひたすらドラゴンから盗みまくりましょう。ハイポーションに当たってばかりで盗める確率はスッゴク低いけど、運さえあれば源氏のコテ×７個（ミンタン「職業・ガウで全てのモンスター覚えたいんですよゲームライター」談）なんていうことも可能。

**イベント特選**：クリアしておくとラッキーなイベントは多数あるが……気づかず進んでしまうことも多々ある。

**モブリズ手紙イベント**・崩壊前、モブリズで、動けない兵士の手紙を、伝書鳩で何度も発送してあげる。すると最後にはアクセサリー「たまのすず」をもらえる。

**会食イベント**・まずは兵士24人に話しかける（当然戦闘はすべて勝つ）→会食中、休憩をとってバトルに勝つ→あとは質問に次のように答えればOK→①「こきょうに…」・②「今のまま牢にいれておくべき」・③「それだけは許されないことだ」・④「セリスは仲間だ」・⑤３つとも質問する。重複しては×。あとで最初に質問したのはどれかと聞かれるので、それにも正解する・⑥「たしかに、幻獣の力は強すぎると思う…」・⑦「戦いの終わりを誓うと…」。これでサウスフィガロ、ドマ城、監視所の武器庫の解放＋「たまのすず」＋「たいまのうでわ」があなたのモノ！

**ミニイベント**：起こる条件のわかりにくいミニイベントをいくつか紹介しよう！　ゲーム進度によってできないイベントもあるから要注意なのだ！

**フィガロの過去**・崩壊前マッシュとエドガーの加わったパーティでフィガロ城に入り、ベッドに寝ると起こる。両方表のコインなんていう洒落たアイテムが登場する、ふたりのイカス過去が見れる。あこがれちゃうぜぇぇ！

**夢夢パニック！**・シャドウの加わったパーティで宿屋に止まると、シャドウの過去を夢で見ることができる。同じように、崩壊後シャドウが仲間でない（つまり魔大陸で待たなかった）状態、リルムを加えたパーティで宿屋に泊まるとリルムの過去を見ることが可能。選択が大変……。

**青魔法獲得**・崩壊後、ストラゴス、リルムをパーティに加えた状態でサマサの村へ行くと、えぼし岩の洞窟が現れる。究極の青魔法グランドトライン獲得可能なイベント開始。

**強いぞガウ**・崩壊後マッシュ、ガウをパーティに加えておやじの家に行くとガウと親父の対面イベントが始まる。

**マッシュの必殺技**・崩壊後、ナルシェの北にある十字に杉（？）が植えてある所にマッシュの師匠、ダンカンがいる。マッシュの加わったパーティで話しかければ、最強奥義、「夢幻闘舞」を伝授してもらえる。

**カイエンの夢イベント**・崩壊後、カイエンのいるパーティでドマ城で泊まる。するとカイエンの夢の中で起こる不思議なイベントが発生する。

**シドイベント**：世界崩壊後、最初に感動できるシドの死亡イベント。しかしこのとき、シドに「うまいさかな」（元気の良い動きの早い魚）だけを与え続けていると、こともあろうにジジイが元気になってしまうのだ！　ピンピンジジイは、ほ〜ら行けとばかりにセリスを送り出す。感動も何もあったもんじゃない。そのまま生かしておけばエンディングが変わるとかそういうのも無いしな。やっぱりここは一発、年寄りにはスパァーンと死んでいただくのが得策かと思う次第でございます。で、そんなときに便利なのが「さかな」。シドは「まずいさかな」を食べさせてればそのうち死にますが、たまぁに取れるただの「さかな」ってヤツを食べさせるとスグに逝ってくれちゃいます。テレフォンショッピング的、「まあ、便利！」アイテムといえるでしょう。さあ、みんなでレッツ、じじい殺し！　トホホ。

**オペラ座の悔人**：『VI』で最も印象的なイベント、オペラ。10人中７人はそう答える。それくらいナイスでハニハニ、まいっちんぐなイベントだったわけなんだけど、ミスると観客のブーイングと共に最初からやり直しとなってしまう。しかも公演を全日ミスしてしまうと「パーティには芸術の才能がなかった」と表示されて、全滅時と同じようにセーブからやり直し。世界を救うのに…そんな才能もいるの？

**●キャラ別テクニック：あなたの好みは？　誰でしょう？**

**★ウーマロ**：おバカな雪男、ウーマロ。カバカな彼もコロシアムでは最強。そんな彼に謎の装備を発見！　その名もボーンクラブ！　彼ってば装備出来ないんですけど……。パーティメンバーを敵に投げつけてるのがお似合い。

**★エドガー**：オールマイティな王様。序盤のオートボウガンは強すぎ。ゾゾの時計の正解は６時10分50秒。これで最強の機械、回転ノコギリが手に入る。

**★カイエン**：いまいち使えないでしょう……。究極奥義もいまいちだしなぁ……好きだけど（忍）。後半になると必殺技、レベル１以外使用しないからなぁ……。ジュウベイなんて名前つけちゃダメよ（編集部関係で多いから）。

**★ガウ**：メンバー中いちばん笑えるのがガウ。まず干し肉を与えずに目の前でマッシュに喰わせる。「くやしー」なんて表示されないが、なんとなく楽しいぞ。それに、帰ってくるなり殺してしまうこともできる。夢幻闘舞や一発死のでる武器で攻撃すれば、ヤツはパタッ！　と倒れるのだ！　でも倒れるだけで、次の戦闘終了時殺されかけたことも忘れて「仲間、仲間ぁ」と元気に登場するけど。いいヤツだよな（笑）。そんな彼が使うと美味しい魔獣は・ファーブニル（歩数ダメージ）・ムー（ホワイトウインド）・ようじんぼう（ショック）・ベヒーモス（メテオ）・リトワールビッヘ（クエイク）ってとこ。逆にダメなのは・ボム、グレネード、眠れる獅子（自爆、融合）ってな感じ。あと……トンベリーズはどんなに飛び込んでも覚えられないらしい。バグだからしょうがないって噂だ。

**★ゴゴ**：ステータス画面でアビリティの付け替えができます。それだけ。あっ知ってましたね？

**★シャドウ**：ゲーム序盤、シャドウをパーティの仲間から外さないためには、戦闘中ずっと防御していればいい。だって防御して、インターセプターに攻撃してもらったほうが強いしな。崩壊後、獣が原の洞窟で一撃の刃と一緒に倒れてたくせに、コロシアムでまた探しているのが笑えるな。

**★ストラゴス**：青魔法を極めるために、いつでもどこでもつれて歩きたいおちゃめなジジイ。崩壊後はリルムをパーティに加えて狂信集団の塔に行けばすぐに仲間になる。

**★セッツァー**：スロットはポーズで止めて、解除と同時にＡボタンを押してやれば結構思いどおりに目が出るようになる（慣れが必要だが）。究極はやはり最終ボスで777を出して一発死させることでしょう。誰かやってビデオにでも取って送ってください。オレは……やる気せんもん。

**★セリス**：崩壊前、レベルアップ不要な薄幸な娘。でもこの娘の曲（オペラのあれ）がいちばん有名だからいいやね。

**★ティナ**：なぜかお父さん（マディン）が全然使えない。こりゃ悲しいよなぁ。あと、エンディングで魔石になるのかと思ってドキドキしたって話も聞いた。

**★マッシュ**：必殺技、鳳凰の舞をポーズで止めると陽気な彼の性格が偲ばれてうれしくなってくる。なにも分身するなよ（笑）。究極奥義、夢幻闘舞もグルグル回ってるだけだし。なんかセンス悪くていいよなぁ。

**★モグ**：金の髪飾りかこのタヌキか……悩んだ人も多いハズ。実は見捨てても大丈夫。モグは崩壊後でも仲間になるのだ。しかし崩壊前、蛇の道の水の中でしか覚えられない踊りがいくつかあるから……どっちが得かはわからない。崩壊後、モグが仲間になる場所の後ろの壁に「モルルのお守り」というアクセサリーが隠されている。これはモグが装備していると敵がまったく出なくなる素晴らしいアイテム。崩壊後、飛空艇を手に入れたら、まずはモグを仲間に入れると、その後の冒険がラクラク。

**★リルム**：おえかきよりも「あやつる」方が使えると思われるが……まあ、とにかく楽しいからいいよね。

**★ロック**：盗んで楽しい、どろぼう男。別名「オレは守ってやれなかった」男。ムダに岩から落下するレイチェルもマヌケだし。とりあえず主人公……あ、主人公はティナか。

**●密かな楽しみ：え？　そこ？　あっふ〜ん！　でいく**

**セリスとセッツァーの仲**：セッツァーの友の墓に行くとなぜか「ここはあなたの友だちの…」としゃべるセリス。おい！　どこで知ったんだ？　そんな情報見てないぞ？……女は好いてくれる人に惹かれるのよ！　確かにセッツァーならやりそうだし、セリスは拷問もうけてるから××でないし。あすなろ白書＆女囚物語な感じ（ウキー）。

**カイエン**：嫌な必殺技名は数あれど、愛美命、舞命、妖狼死空（よろしくう）、愛羅舞龍（あいらぶゆう）、妖艶秘技、車弾鬼地（車ダン吉）、烈豪（レッツゴー）、覇波風美風美（はっぱふみふみ）なんての（バオウ中里「職業・馬ゲームライター」作）が有名。

**カッパと飛空艇とチョコボが欲しい**：親子の家を捜して、旅を続ける冒険者が増えている。どう見てもあの「ママには内緒だぞ」親子の家には200体以上のカッパと飛空艇とチョコボがいるハズなのだ！　オレは欲しい、欲しい、欲しいぞ！　とくにカッパのスケールモデルが欲しいぞ！
　お金を貯めていけばいいのかと思って100万ギル貯めたのにぃ！　ウキィィィ！

**ジュンとバナン**：崩壊後、ジュンとネネでなくて、ジュンとバナンはどこに行ったのか？　死んじゃったのかなぁ？　フォローもなしで？　ちぇっキビシイのぉ。

**ぬいぐるみ**：ちゃんとぬいぐるみになるのはモーグリスーツだけだったのが悲しい……。スッゲー残念。本当に残念。１度取り忘れて悔しくて……やりなおしたのにぃ。

**ポーズを決めるキャラ**：戦闘開始時にポーズを取るキャラ、モグ、ウーマロ、リルム。この３人でパーティを組むと楽しくていいぞ。個人的意見だがオレは好きだ。とくにリルムのチッチッチッ！　ってのが。ロリコンじゃないけど。

**ウインドウ**：悩んだ時間は平均30分。最高で２時間らしい。やっぱり目にやさしい青系、グリーン系が多い……が、根性のチョコボ柄プレイヤーもいることはいる。さすがにピンクのままで長時間プレイは目がビロ〜ンになるけど。

## DENGEKI CALENDAR

| | | |
|---|---|---|
| コミック | ●絶賛発売中! | 機動戦士Zガンダム③ 原作:富野由悠季 作画:近藤和久 定価560円 |
| | ●絶賛発売中! | 緋翔伝 幾千の月のかけら② 夢来鳥ねむ 定価980円 |
| | ●絶賛発売中! | 電撃アイドル戦隊 ガオレンジャー① いづみひろの 定価560円 |
| | ●絶賛発売中! | ワンダル・ワンダリング!① 迎夏生 定価560円 |
| 文　庫 | ●6月10日発売 | 瑠璃丸伝 当世しのび草紙④ 松枝蔵人 定価540円 |
| | ●6月10日発売 | 光の騎士伝説③ 復活の神剣 鳥海永行 定価560円 |
| | ●6月10日発売 | 極道くん漫遊記② アーサガ王妃と電卓の騎士たち 中村うさぎ 定価580円 |
| | ●6月10日発売 | ソーサラー狩り 爆れつハンター③ 転輪王〈前編〉 あかほりさとる 定価520円 |
| CD文庫 | ●絶賛発売中! | 餓狼伝説2～新たなる闘い～ 定価3800円 |
| | ●6月25日発売 | サムライスピリッツ～秘宝流転之巻～ 定価3800円 |
| 攻略王 | ●絶賛発売中! | スーパーロボット大戦EX完全攻略ガイド 定価680円 |
| その他 | ●絶賛発売中! | デイトナUSA 公式ガイドブック 定価1980円 |
| | ●絶賛発売中! | パーフェクトコレクション バトルファイターズ 餓狼伝説 定価1480円 |
| | ●絶賛発売中! | 仮面ライダーJビジュアル大全集 定価2000円 |
| | ●7月中旬発売 | ビースト&ブレイド/スーパーパワーブック 予価1400円 |

※定価・予価はすべて税込みです。

BOOK RADIO

## "読んで""聞いて"、これで興奮は2倍!

### 小説&ラジオでおもしろさダブルパンチ!

**ソーサラー狩り爆れつハンター③転輪王(テンプラナイ)〈前編〉**

今回キャロット、ティラ、マロン、ショコラたちの前に現れた敵は、これまでの敵とどこかが違う……。謎に包まれた敵に立ち向かうキャロットたちの運命やいかに? シリーズ初の前後編で、あかほりさとる先生の筆も冴えに冴えわたる。おなじみ"法族狩り(ソーサラーハンター)"の活躍を描く、愛と勇気(?)の物語。イラストはもちろん、臣士れい先生。これはもう、読むしかないねっ!

P.98の『爆れつハンター放送局』も見てね!

**極道くん漫遊記外伝②アーサガ王妃と電卓の騎士たち**

お次も「電撃文庫」の人気シリーズ『極道くん漫遊記外伝』第2弾の紹介だ。

アキンドー・ゼニデッセイは、エシャロット国サッカイの武器商人の息子。騎士を夢見て家出をしたとたん、お供も連れずにトボトボ歩くアーサガ王妃に出くわした。そこで彼はチャンスとばかりに従者になり、そこからアキンドーとアーサガ王妃の珍道中が始まった……。中村うさぎ先生が描く抱腹絶倒の大阪弁本格ファンタジーは、読みごたえ十分!

また下記の日程でラジオドラマも大好評放送中。a・chi-a・chiが歌うドラマ主題歌『時の振子』のシングルCDも絶賛発売中だぞ。

◀シリーズ人気のキャラクターが総出演。

『極道くん漫遊記外伝～生き血をすする聖女たち～』

●文化放送〈1134KHz〉…毎週金曜日深夜1時半～2時
●ラジオ大阪〈1314KHz〉…毎週日曜日夜10時半～11時
●大分放送〈1098KHz〉…毎週火曜日夜11時～11時半

BOOK

## 『瑠璃丸伝当世しのび草紙④』

### 松枝先生が放つ人気シリーズ第4弾、ついに登場!

本誌で松枝蔵人先生が好評連載していた『瑠璃丸伝』の文庫化で、今回はその人気シリーズ第4巻の登場だ。

現代社会に魔王ノブナガの復活をねらう裏柳生忍群と、それを阻む瑠璃丸たち主流派忍者との熱い戦いが、ウォーターフロントを舞台に繰り広げられる。今回の巻では、都会生活に戸惑っていた忍者家族が、本来の使命のため忍術を駆使して戦いまくる、アクションシーンの連続。イラストはもちろん池田恵先生だ!

EVENT

## 「いづみひろの先生」原画展

### 5/29～6/18　東京近郊3か所で開催!

本誌の兄弟誌「電撃コミックGAO!」に、いづみひろの先生が連載していた『電撃アイドル戦隊　ガオレンジャー』単行本第1巻の発売(5月27日　定価560円)を記念して、いづみ先生の原画展が開催される。日程は下記の通りなので、みんなでドンドン押しかけよう!

まんがの森・川越店(TEL:0492-24-6701)　6月5日～6月11日　まんがの森・池袋店(TEL:03-5396-1245)　6月12日～6月18日

BOOK

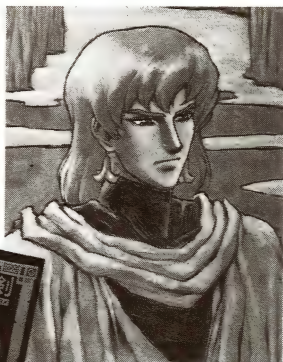
## ダンクリーフの冒険が完結

### 80年に渡る戦争は集結を迎えるのか…?

壮大な構想のもと少年ダンクリーフの冒険を描くファンタジー巨編、光の騎士伝説のシリーズ第3弾『復活の神剣』が6月10日に発売される。

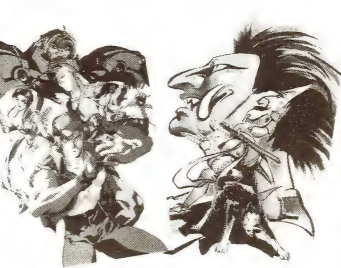
1巻の『折れた聖剣』で騎士ランドロットの密命を受け、見事に敵陣を突破して、ボーキュパイン城に生還したダンクリーフは、その功により親衛隊員に抜擢され、騎士になる夢に一歩近づいた。続く2巻『青銅の魔剣』で、ダンクリーフは自分の故郷であるダダで起こった反乱の調査に向かい、その背後にはゴールラ卿と名乗る首のない騎士の存在をつきとめる。そして戦いの中でその反乱を集結へと導いてゆく。

今回発売される完結編の第3巻では、アンダードとファラドランスの80年にわたる戦争に決着をつける戦いが、迫力満点に描かれている。

船団を率いたアンダード軍の騎士ハイゲルは、陸路を行く黒竜太子と合流してファラドランス軍を叩き、一気に勝敗をつける戦法で快進撃を開始する。しかし、彼らの前に黄金の鎧をまとう騎士が忽然と現れ、形勢は逆転してしまうが……。原作はもちろん鳥海永行先生。絶対見逃すな!

◀▲3冊そろえて、ダンクリーフの冒険を存分に味わってくれ!

## BOOK ニューコレクターズアイテム

### 選りすぐりのイラストが、ポストカードになった

創刊以来、イラストにも力を入れてきた「電撃文庫」。そこで、この一年間に発売された文庫の表紙や口絵のイラストを、ポストカード集にまとめた『ＰＯＲＴＦＯＬＩＯイラストギャラリー'94』が７月８日に発売される。文庫を読んだ人も読んでない人も、ぜひ手に入れてくれ。

また、大張正己先生他によるイラスト満載の『バトルファイターズ餓狼伝説』、ＳＮＫ公認のイラストから精選した『サムライスピリッツ』が同時発売だ。キミのお気に入りのイラストが、きっとあるにちがいない！　定価は３冊とも580円だ。

## OVA 『超時空世紀オーガス02』

### リーンとナタルマの、スリルあふれる逃亡劇

オリジナルビデオの傑作とも言える『オーガス02』。その第３話『逃亡者』がついに登場！

３話ではそのタイトルが物語る通り、手に汗握る逃亡劇がポイントになっている。特にリーンとナタルマがザーフレン領からの脱出行の中で、徐々に心を通わせていくあたりは、心憎いほどの演出だ。

また本編中ではザーフレン語が多く使われているので、映画的な雰囲気のある高山監督の演出とあいまって、字幕入りの洋画を見ているような気分も味わえてしまうという、お得な面もあるのだ。

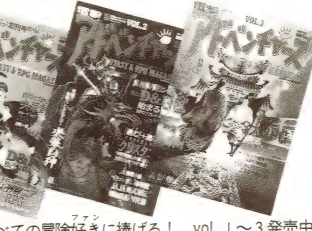
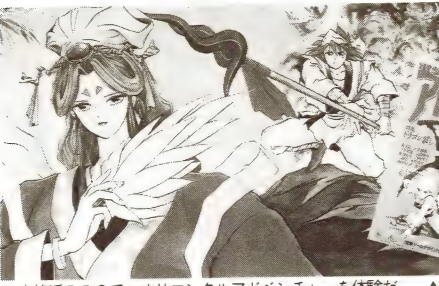
## BOOK EVENT 新シリーズ『電撃ゲーム文庫』７月８日いよいよ創刊

### 人気RPGのルールブック、解説書が一挙に５冊も発売されるぞ!

「電撃」から新しく創刊される「電撃ゲーム文庫」。その第１弾として７月８日に発売される５冊をここですべて紹介していこう。

まずは『央華封神（おうかほうしん）』関連書第１弾、『央華封神ルールブック』だ。これは古代中国風世界を舞台に仙人たちが仙術バトルを繰り広げる、異色のオリエンタル伝奇ファンタジーＲＰＧだ。「電撃アドベンチャーズ」で連載中の本作は、同誌の読者アンケート「やってみたいＲＰＧ」で、３号連続して堂々という人気作品なのだ。そのルールブックが今回、プレイヤーブックとゲームマスターブックの２冊を同時刊行。

お次は『『Ｄ＆Ｄ®』がよくわかる本 改訂版(仮)』。これは大人気ＲＰＧ『Ｄ＆Ｄ®』を分かりやすく解説したもので、日本のＲＰＧファンにむけた入門書。加筆や訂正などにより『Ｄ＆Ｄ®』ゲームの決定版である『ルールサイクロペディア』にも対応している。４冊目の紹介は『モンスターズ『Ｄ＆Ｄ®』ルールサイクロペディア③』だ。この本はＲＰＧの原点と言える『Ｄ＆Ｄ®』のルールを網羅した原書『RULES CYCLOPEDIA』を、安価で使いやすい文庫版のルールブックとして本邦初の翻訳化、計３分冊の第１弾だ。出現するモンスター約300体を完全データ化してまとめた本書はまさにファン必携の１冊といえる。さて、新創刊の最後の１冊は『ＲＰＧリプレイ　封印伝説クリスタニア』だ。これは本誌に３月号まで連載していた『封印伝説クリスタニア』のＲＰＧリプレイを１冊にまとめたもの。宝谷幸稔先生の描き下ろしイラストのほか、サマリールールもついてるぞ。

さらに嬉しいお知らせをもう１つ。「電撃ゲーム文庫」の創刊を記念して、この夏に読者参加の「電撃ＴＲＰＧ冒険者大会」の開催を決定。応募方法・イベント内容など詳細については次号でお知らせするので、電話でのお問い合わせは御遠慮下さい。

▲本格派ＲＰＧで、オリエンタルアドベンチャーを体験だ。

▲すべての冒険好き（ファン）に捧げる！　vol.１～３発売中。

▲３月のイベントも大盛況だったのだ。

# 元祖オタク！平賀源内を知れ!!


大沼弘幸とわたなべぢゅんいち

絵師
中村博文


◈ 源内と同時代、両国では、オナラで曲を演奏する曲屁男が人気を集めていた。この男の芸にいたく感激した源内は、『放屁論』を出版。たかが屁、されど屁。源内はそこに体制に屈しないオリジナリティを見い出したのだ。◈

## 其の七　『放屁論』は源内の反骨精神の表れ！

平賀源内は、ファンタジー小説ともいうべき談義本の『根南志具佐』や『風流志道軒伝』、浄瑠璃の『神霊矢口渡』など、江戸文学史に残る傑作を数多く著しているが、その中でも最もユニークなのが、曲屁男についての論説集（?）『放屁論』である。

源内の時代、両国広小路の見世物小屋に、曲屁を芸とする霧降花咲男という者がいた。

曲屁とは、自由に放屁をして、さまざまな音を奏でるというもので、実際には直腸内に吸い込んだ空気を自分の意志を持って放出するという芸であり、本当の屁のようには臭くはなかったという。

ちょっと聞いただけでは信じがたい話だが、この曲屁男の存在は事実だったらしく、源内の『放屁論』のほかにも、恋川春町の『芋太郎屁日記』など、さまざまな草紙類に取り上げられている。

では、どんな曲を奏でることができたのか？『放屁論』によれば、

「昔よりいい伝えし梯子屁、珠数屁は言うも更なり。（以下、音玉づくし）砧、すががき、三番叟、三ツ地、七草、祇園ばやし。（以下、擬音）犬の吠声、鶏屁。花火の響きは両国を欺き、水車の音は淀川に擬す。（以下、長唄）道成寺、菊慈童、はうた、めりやす、伊勢音頭。（以下、浄瑠璃）一中、半中、豊後節、土佐、文弥、半太夫、外記、河東、大薩摩、義太夫節の長き事も、忠臣蔵、矢口渡は望み次第、一段ずつ三味線浄瑠璃に合わせ、比類なき名人出たり」

というのだから、すさまじい。

実際の光景としては、

「その人となり中肉にして色白く、三ケ月形の撥鬢奴、縹の単に緋縮緬の襦袢、口上さわやかにして憎気なく、囃に合わせ、先ず最初が目出度い三番叟屁、『トッハヒョロヒョロヒッヒッヒッ』と拍子よく、次が鶏東天紅を『ブブブウーブウ』とひり分け、そのあとが水車、『ブウブウブウ』とひりながら、己れが体を車返り、さながら車の水勢に迫り、汲んではうつす風情あり」

というようなものであったらしい。

源内が、この曲屁男にここまで興味を抱いたのは、「この屁っぴり男ばかりは、咄には有りといえども、まのあたり見ることは、我が日本神武天皇元年より、この年安永三年に至って二千四百三十六年の星霜を経るといえども、旧記にも見えず、いい伝えにもなし。我が日本のみならず、唐、朝鮮をはじめ、天竺、阿蘭陀、諸々の国々にもあるまじ。ああ思い付きたり。よくひったり」

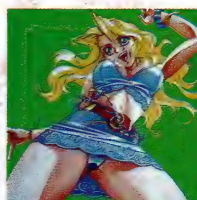
と自分でも書いているように、そのオリジナリティにいたく感動したからであった。しかも、それが普段は嫌われものである屁であったところが、人と同じことをしたくない、権力に屈しないという源内の生き方と見事に合致したのであろう。





書き手紹介


**大沼弘幸**
OVA『エリアル』等を企画し、小説は『サイレントメビウス外伝・幕末闇婦始末記』そして、わたなべ氏と共著で『平安京英雄譚』シリーズを執筆。

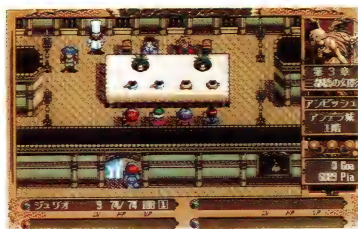
**わたなべぢゅんいち**
OVA『戦え！イクサー！』『妖刀伝』『孔雀王』『マダラ』等のモンスターデザインを担当。監督としては、『アンティーク・ハート』『エリアル』等がある。

JHV
JAPAN HOME VIDEO
★キャラクター紹介
石橋美佐子
10月21日(天秤座)O型
大塚さおり
2月18日(水瓶座)O型
シンディ桜井
8月23日(乙女座)AB型
谷　由利佳
5月17日(牡牛座)O型
安田　舞奈
6月4日(双子座)B型
好評発売中
あれから2年が経ちました。今、あらたなる出逢い
ウワサのエモーショナル・シミュレーション
第2弾、遂に完成!
新たなる生徒達と共に歩む、新たなる学園生活
新たなるスタッフによる、新たなる『卒業』
ネオ・ジェネレーション!!
可愛い教え子の運命を握っているのはあなたです。
卒業II
Neo Generation
通信販売のお知らせ
通信販売をご希望の方は、
お名前、御住所、商品名、御使用の機種、
ディスクの種別等を明記した紙を同封の上、
税込価格を現金書留にてお送り下さい。
尚、送料は無料です。
通信販売を申し込まれた方には、
弊社オリジナル・テレホンカードを
差し上げます。
●対応機種
PC-9801VX/UX以降(NEC)
PC-286VF以降(EPSON)
税抜12,800円 ©1994 JHV/HEADROOM/TENKY
■総監督：竹内信和(HEADROOM) ■プログラム：佐藤伸(TENKY) ■キャラクターデザイン：こばやしひよこ ■CG監督：室木 博(HEADROOM) ■CG監修：眞島真太郎(HEADROOM)
◆開発：HEADROOM/有限会社テンキー◆ディスク：2HD 8枚組◆要アナログディスプレイ◆推奨ハード：ハードディスク、バスマウス◆本ソフトを無断で複製、貸出を行うことは一切許可しておりません。
ジャパンホームビデオ株式会社　メディア事業部　〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6　TEL 03(3486)0621代　FAX 03(3486)0622

# 英雄伝説Ⅲ

## もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女～

# 詩(うた)うRPG

澄んだ心で大地を踏みしめ、熱い想いを伝えたい。
流れる雲を追うようなホントの旅をしてみたい。

（「詩」──感動を一定の形式にあてはめた文）

### 前作・英雄伝説Ⅱをはるかに超えるデータ量。

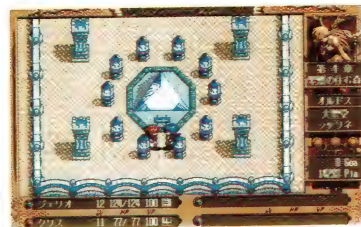
全9章からなる英雄伝説Ⅲは、序章と1章だけで、前作・英雄伝説Ⅱを超えるほどのボリューム。その壮大な世界は、BGM、シナリオ、マップ、キャラクターパターン、会話メッセージにいたるまで、すべてがグレードアップし、ファルコムが今までに発表してきたRPGの中でも最大規模を誇っています。

### アンジュレーションを表現した新感覚RPG。

今までのRPGでは、不可能だと思われていた高さの概念を完全に実現。起伏に富んだフィールドはもちろん、町の中や、海、洞窟、そしてさまざまな小物にいたるまで、キャラクターの高さに合わせて、緻密に計算され、正確に設定されてあります。例えば、段差がある地形では、高い所から降りることはできても登れませんし、海に入ると、沖に行くほど深くなります。また戦闘時でも、崖から突き落とすなどの段差を利用した攻撃や防御ができ、臨場感あふれるシーンが展開します。

### RPG初！DBSシステム採用。

日本ファルコムが独自に開発、実現したDBS（ディレクションバトルシステム）は、あらかじめ行動パターン作成し、設定しておけば、自動的に各キャラが行動を開始いたします。選べる行動パターンは何と50,625通り。

また、フィールドすべてが、戦闘シーンの場となりますので、地形や敵との遭遇位置の違いでも展開が変わり、無限の戦闘バリエーションが楽しめます。

### 洗練されたシナリオと豊富なイベント

英雄伝説Ⅲは徹底的に吟味し、洗練されたシナリオが魅力の1つ。また、イベントも豊富で、次々と起こるイベントは、物語を盛り上げ、まるでプレイヤーが実際にその場に居合せているような、不思議な疑似体験を感じさせてくれます。

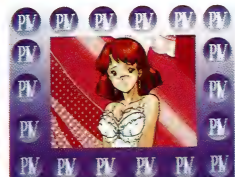
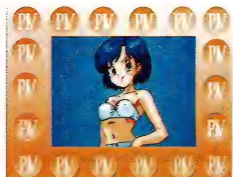
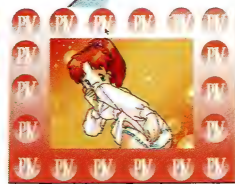
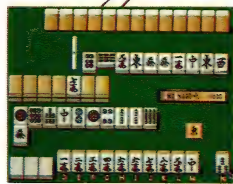
■PC-9801VX／UX以降（V30不可）
■PC-286／386／486シリーズ
価格 12,800円（税別）

●5"2HD・3.5"2HD 各11枚組
●ハードディスク対応（要MS-DOS Ver3.3/5.0）

ファルコムでは、新しい仲間を募集しています。誰でもいいというわけにはいきません。実力とやる気の両方を持った人、しっかりした常識を持ちながらそれに縛られない人、そんな人をお待ちしています。●募集職種⑴ゲームソフト開発職／①プログラマ②ゲームグラフィックデザイナー③シナリオライター⑵総合職（営業・広報、経理、法務その他）●資格／高卒（職種⑴は見込も可）以上30歳位迄、男女不問。職務経験は問わないが、希望職種に従事できる実力を持つこと●応募方法／履歴書、自己PRの手紙、応募作品（開発職のみ）を郵送してください。二週間程度でご連絡いたします。●応募作品／①プログラマ：自作のプログラム（原則としてゲーム）②ゲームグラフィックデザイナー：A4サイズのカラーイラスト3点、画材等自由③シナリオライター：企画書。書式等自由◎詳しい募集要項をごらんになりたい方は、お葉書でご請求ください。〒190 東京都立川市曙町1-14-13 日本ファルコム株式会社 採用担当 D6係

●通信販売の方法（送料・消費税は当社で負担します）
1．電話一本で購入できます。代金はソフトと引き換えに宅急便業者にお支払いください。
2．葉書でも購入できます。ソフト名・機種・メディア・数量とお名前・ご住所・電話番号をご記入の上、当社「通販係」まで官製葉書でお送りください。
3．現金書留や郵便振込でも購入できますので、お気軽にお問い合わせください。お問い合わせ頂いたお客様には、当社のカタログ、振込用紙をお送りします。

〒190 東京都立川市曙町1-14-13

7月8日発売予定
定価10,800円(税別)
SETA
ゲームセンターのNo.1麻雀ゲームがデスクトップへ。
「スーパーリアル麻雀PIV」が
マッキントッシュ対応CD-ROMで新登場。
楽しいグラフィックでいっぱいの2つのモードで遊んじゃお！
PC-9800版
MARTY／TOWNS版
X68000／X68030版
ビング(株)より好評発売中
Super リアル麻雀 PIV
＋
相性診断
◆動作環境◆
256色以上表示可能なマッキントッシュ
12インチ以上のカラーモニター
漢字Talk7.1J以降
メモリ6MB以上
CD-ROMドライブ
(倍速ドライブを推奨)
Quick Time1.6対応
68030／25MHz以上を推奨
◆アーケードモード
ゲームセンターの雰囲気そのままのドキドキモード。キュートな三姉妹と二人打ち麻雀で対局しよ！彼女達に勝てれば……♥お楽しみアニメーションが待ってます。
脱衣あり、おしゃべりありの
ワクワク麻雀ゲーム。
女の子達はちょっと
てごわいけど
キュートな魅力
たっぷりの美女揃い。
MACINTOSH ORIGINAL
◆フリー対戦モード
2作目、3作目の懐かしい顔が勢ぞろい。
リアル麻雀6人娘と相性診断ができます！プレイヤーと彼女達の相性によって、18種類のエンディングが用意されています。
もちろん、このグラフィックはすべてMAC版オリジナル。
株式会社 セタ 〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話)
※広告中に記載されている会社名および製品名は各社の商標および登録商標です。

ヘッドクォーターズ

# HEADQUARTERS

## アメリカの悪夢

## 米本土決戦勃発す!

200X年。米国に突如出現した極右軍事政権に対し、国連軍は空前の米本土上陸作戦を敢行した! 世界最強のUSアーミー対7カ国連合軍。だがその戦いはいつしか21世紀の覇権を賭けた私闘にと変貌し、ついにはかつての同胞同士が互いに牙を剝き始める。現代最新鋭の兵器が超強力な思考アルゴリズムに操られ、アメリカンドリームは悪夢と化す!

HEADQUARTERS
現代戦シミュレーションウォーゲーム
**好評発売中!!**
価格:9,800円(税別)

軍事行動、外交、内政などの戦略行動を担うグローバルモード。大局的な思考が勝利への鍵となる。

拠点の領有権を巡って軍団同士が激突するローカルモード。冷静かつ大胆な指揮で敵を敗走させろ。

NEC PC-9801シリーズ VX以降
EPSON PC-286/386/486シリーズ
NEC PC-9821シリーズ
(1994年3月現在発売の機種において)

- 新型サウンドボード(PC-9801-86)対応。
- ハードディスク対応。
- 上記対応機種のMS-Windows3.1のDOS互換BOXでプレイ可能。

- MS-DOSシステムが必要です。
- バスマウスが必要です。
- NEC・EPSON純正でない機種や周辺機器を使用した場合、動作保証できない場合があります。



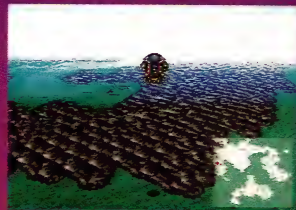
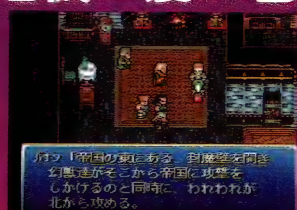
■通信販売
通信販売をご希望の方は、商品名、機種名、メディア、住所、氏名、郵便番号、電話番号を明記の上、現金書留にてご送金ください。送料・消費税は必要ありません。

■画面は開発中のものです。

株式会社 算法研究所
〒814-01
福岡市城南区鳥飼6-7-7 日宝サンセーヌ城西403
TEL 092-822-7440

# 女だらけのFFVI夜のイケイク座談会

ファイナルファンタジー

## スクウェア宣伝部長、危機一髪の巻。

『ＦＦⅥ』フリークの美女４人に囲まれたスクウェア宣伝部長・平田氏(34歳)。妖艶な空気に包まれ、座談会は始まった……。

### 何度、泣いたかわからないんです

**鈴木祐子（以下、祐）**：あ、あのぉ、そろそろ始めたいんですが（←緊張しているらしい）。

**㈱スクウェア、平田宣伝部長（以下、平、敬称略）**：そうですね。始めましょうか。

**ますみ（以下、ま、敬称略）**：じゃぁ、ちぬられた楯は何回戦えば英雄の楯になるんですか？

**一同**：うっわー最初からディープ（大笑）！

**平**：（笑）……256回です。

**祐**：あ、あの、あの、まずは印象に残ったシーンなんていう月並みな話からいけって指令が出てるんですが（←まだ緊張しているらしい）。

**エリザベス（以下、リズ、敬称略）**：まあ、オペラは泣いたかな。芸ができなくてゲームオーバーは悔しかったなぁ。

**シルキーまりな（以下、シ、敬称略）**：シャドウがすぐにいなくなっちゃうんですよ。なぜか。電撃ＳＦＣの人にシャドウは戦わせなければ仲間から離れないって聞いて……ずっと防御してたのに。夢が見たくて…。そのせいですっごく固執しちゃってますね。彼には（笑）。

**平**：戦闘自体をしないで、つまり逃げるといいんですよ。防御してても運が悪いとインターセプターの餌代を取られて、あっという間にいなくなりますからね。

**ま**：あたしはですね、魔大陸の後のことくらいしかハッキリ覚えてないんですよ。

**リズ**：この娘、頭がガウなんでかんべんしてあげてくださいね（笑）。

**ま**：そうなんですよ（笑）……だからガウのお父さん対面とか。その辺ですかね。泣けました。

**リズ**：うんうん、泣いた泣いた。

**祐**：リ、リズさんはケッコウいろんな所で泣いてらっしゃるんですね(←ちょっと慣れてきた)。

**リズ**：もう、大泣き。スクウェアにはどれだけ泣かされたかわからないもの。

**平**：ありがとうございます。『Ⅳ』『Ｖ』でもバリバリに泣かれましたね？

### 責任取ってもらわないと……

**リズ**：当然！　って威張ってもしょうがないけど（笑）。今回、泣いたのはさっき上がったオペラ、ガウ……あとはシドの死んじゃうとこと、両表のコインイベントってとこ、エンディングでも大泣きしたなぁ。責任取ってくださいね。

**平**：え、えっ？　い、いや、その……。

**シ**：カイエンのイベントも悲しいですよね。

**祐**：でも、あれ、なんで堀の色が変わる毒なのにみんな気づかないんでしょう？

**シ**：そういえば……そうですよね。

**ま**：ストロベリー味だったりして？

**リズ**：あんたじゃないんだから……そんなわざとらしいネタには引っかからないわよ（笑）。

**平**：まあ、変といえば変ですよね。ドマ城の人間がマヌケみたいで。ガス状になる毒だって言ってもカイエンは生き残っているわけで……。カイエンが気づいたとき脇にいた兵卒はどうしたのかとか（笑）。まあ、その辺の割り切りは、イベントのテンポ次第で決まるんですが。

## 2回は絶対にプレイさせようと

**祐**：世界崩壊後、情報を知らないとシャドウを仲間にできないですよねぇ？　あれは最初っから決まってたんですか？

**平**：いや、決まってたわけじゃないんですけど……（苦笑）。なりゆきで。まあ、これで絶対に２回はプレイしていただける作品になったかなと。こう思いまして（笑）。

**ま**：あたしが２回目やってるのの最大の原因はあの忍者くんのせいだし。

**平**：シャドウが仲間にならないと、獣が原の洞窟に彼の代わりにリルムが倒れてる。でイロイロあってアウザーの屋敷でリルムを仲間にしてから宿屋で寝ると、リルムの夢が見られる。直接的な接点はないんですけど、シャドウの夢とリルムの夢を全部見ると、２人の関係がクッキリと見えてきますからね。この辺が２回はプレイしないとダメっていう一番の理由ですね。

**ま**：ゲッ！　リルムの夢って見てない……。

**リズ**：もう１度やらなきゃってことよ（笑）。

**シ**：でも……なんか、絵と音はもう、格別ですね。あたし、『電撃ＳＦＣ』でソフトチェッカーってコーナーやってるんで、ＳＦＣのゲームを普通の人よりたくさんプレイしてるんですけど……他のソフトをやればやるほど、『ＦＦⅥ』は別物なんだって思ってしまいます。じゃないと評価できないんですよね。いちいち比べてるといいゲームなのはわかるけど、５点とか次第に点数が辛くなってっちゃう（笑）。

**リズ**：そう、そう。最近発売されたゲームと比べても一目瞭然だし。だからって他のゲームが面白くないわけじゃなくて……結局、『Ⅵ』がズバ抜けてスゴイってことなんだろうけど。

**平**：ありがとうございます（笑）。

**シ**：発売前って『ドラクエⅣ』以来、ひさびさにワクワクしましたから。あたし。

**リズ**：したした。ワクワクしすぎたおかげで、あたしの家になんかあの、登場キャラクターの

## セリスのテーマをカラオケに入れて

ことしか書いてない、なんか使いモノにならない攻略本まであるもの（大笑）。

**平**：あくどい商売と呼ばれてもかまいやしません（苦笑）。おもしろかったでしょ（笑）？

**リズ**：そうねぇ……すこし（笑）。ゲーム中には何にも使えないけど（笑）。

**シ**：あたしも攻略本は買いました。ＣＤも買いました。

**リズ**：あたしも。セリスのテーマはお店のカラオケに入れて欲しいなぁ。今も２人で歌ってるもの。ねえ？　みんなわかってくれないけど。

**ま**：うん。いとしいぃ～って……いい曲。

**祐**：ＣＭの歌もいいですよね。外人の人が歌ってるヤツ。『マザー』みたいで（←かなり慣れてきたらしい）。

**平**：その辺は、今度発売される（５月末）ＣＤに入っているハズです。今回、さっきも出ましたが、絵と音、とくにメロディが好きだって意見は多いんですよ。個人的にも過去のスクウェアのゲームミュージックの中で１番のデキだと思いますし。聞いてて気持ちいいのが、まあ、メーカーの営業が言うセリフではないかもしれませんが、スゴイと思います。ほんと、楽な商売させてもらってます（笑）。

## オープニングから泣きそうになって

**ま**：ケッコウ聞きたい曲の場所でＴＶつけっぱなしにして、ＢＧＭにしてますよ。

**リズ**：そうね。あたしもＣＤ持ってるくせに、ＴＶつけっぱなしが多いかな（笑）。オープニングを回しっぱなしにしてるし。

**シ**：うんうん、もう最初っからいいですよねぇ。超感動。どうなるんだろうってドキドキして。

**リズ**：あたしなんか、オープニングから泣きそうになってもうたいへんよ（笑）。

**シ**：飛空艇でベクタに乗り込んで行くところもスゴイかっこいいですよねぇ。

**平**：最初はですね、もっとこう下から光が伸びてて、視点の角度が変わったりして、ブレードランナーっぽかったんですけどねぇ。カットされちゃいましたが。

**祐**：あたしは魔列車が予想より案外早く出てきてビビりました。「いいのかなぁ」って、思っちゃいましたよ（笑）。もうこの辺でゲームが終わったらやだなって（←めっきり慣れてきた）。

**平**：魔列車はマッシュのメテオストライクで投げられるのは知ってますよね？

**ま**：えぇ～知らない。なにそれ。

**リズ**：ほんとに？

**平**：気持ちいいですよ。あの大きいのがピヨ～ンと投げられるのは（笑）。

**シ**：魔列車ってアンデッドだからフェニックスの尾を使うと一撃で倒せるんですよね？

**平**：聖水でも大丈夫です。倒せます。

**ま**：ひょっとしてそれを見るには、あたしってもう１度プレイしなきゃいけないってこと？

**リズ**：そういうことになるわね（笑）。

**祐**：みなさんの好きなキャラはどんな感じなんでしょう？　それと使ったキャラとか。

**ま**：あたしガウ。

**リズ**：似てるからねぇ……もの覚えの悪さとかその辺のいろいろな要素が（笑）。あたしが保証してあげるわ。

### 出席者紹介

▼ 平田祐介宣伝部長

34歳　Ａ型　みずがめ座
身長　169cm
バスト／ウエスト／ヒップ　ひ♥み♥つ

ゲーム歴15年。「おタクでした」本人弁。現在ＳＦＣ×２、ＷＭ、ＧＢ、ＤＩＯ、ＧＧ、ＭＳＸ２、ＭＡＣ・LC520を所有。ＳＬＧ好き。

▼ エリザベス

27歳　Ａ型　おうし座
身長　158cm
バスト　83cm
ウエスト　61cm
ヒップ　90cm

ゲーム歴９年。自宅にＦＣ、ＳＦＣ、ＭＤ、ＧＢ、リンクスを所有。『Ⅵ』２回クリア。『ＦＦ』以外では『メトロイド』（ＦＣ）が好き。

▼ ますみ

25歳　Ｂ型　いて座
身長　164cm
バスト　90cm
ウエスト　62cm
ヒップ　88cm

ゲーム歴は長いがＲＰＧはまだ２本目。『Ⅵ』今２回目。ＦＣ、ＳＦＣ、ＧＢを自宅に所有。ＡＣＴ、パズルが得意。『桃鉄』マニア。

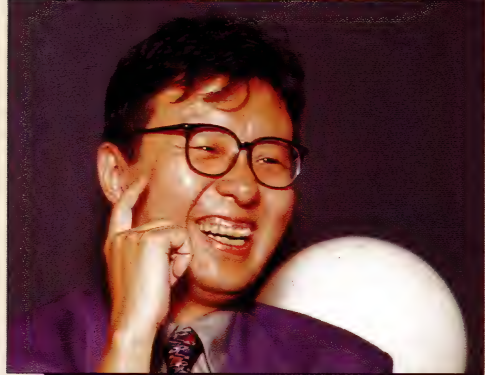
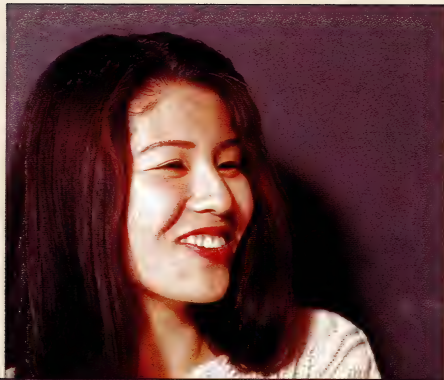
▼ シルキーまりな

21歳　Ｏ型　さそり座
身長　156cm
バスト　82cm
ウエスト　58cm
ヒップ　83cm

ゲーム歴は『ドラクエⅠ』から。『Ⅵ』は２回目。ＳＦＣ、ＦＣを所有。ＲＰＧ、パズル好き。『スーパートロールアイランド』の鬼。

▼ 鈴木祐子

20歳　Ａ型　しし座
身長　166cm
バスト　83cm
ウエスト　60cm
ヒップ　86cm

５歳からゲームを始める。ＦＣ、ＳＦＣ、ＧＢを所有。アーケードマニア。ＲＰＧ、ＳＴＧを愛す電撃王のバイト嬢。いちおー今回の司会者。

## マッシュのような男性が好みなんで

ま：実際のプレイだと、どこでも一緒だったのはマッシュかな。

リズ：もう、使いかってのいいのがエドガー。アッシーとかメッシーとか世間一般のどんな男よりも便利で、便利で（笑）。個人的に好きなのはマッシュ。

ま：それはただ、ああいう肉体が好きだって。

リズ：いいのよ！　あたしＡＣＴ苦手だから必殺技のコマンドが全然入力できないで……ここぞというところで「ミス！」みたいな……。

シ：そうそう。あたしもそうでした。

リズ：でも、それでもマッシュがいいのよぉ。女のコならセリス……かなぁ。情けない男を好きになる心情がよく出ててかわいかったなぁ。

シ：好きなのはウーマロ……かな。

ま：え〜あたしほとんど使ってない。

シ：ウーマロってコロシアムでは最強ですよ。もともと頭悪いらしいから魔法とか唱えないし。で、実戦はマッシュ……なんだけど、あたしも必殺技がでないんですよ。だから、とりあえず源氏のコテと皆伝の証で８回攻撃させて、ただ攻撃するだけで気持ち良くしてあります。

祐：あたし、ガウに「ほしにく」をあげるっていうのがわからなくって…エリクサーとかイロイロあげちゃって。あげつくした後に街に行ったら「ほしにく」あげることがわかって……イタイ目にあいました。そのせいか、ガウは好きかな（笑）。

リズ：実はあたしも……最初ガウを仲間にできなかった。

ま：犬がね。忍者くんより使えるから。

シ：そうそう。インターセプターってスゴク強いですよね。パーティメンバーの最高の攻撃よりも敵にダメージ与えたりして（笑）。

## シャドウは犬のために存在する

平：そうですね。シャドウは犬のために存在するって社内でも評判でしたから。でもあの必殺技、「ワイルドファング」なんかは、直前まで「かみかみだワン」なんていう、とんでもなくふざけた名前だったんですよ（笑）。

一同：ひょえぇ〜！　かっこ悪い！　ちょっとかわいいけどぉぉ（笑）。

平：変えてよかったかな、と思ってます（笑）。

リズ：なんか今回、主人公を自分で決められるのはいいなぁって思いました。マッシュは脳味噌筋肉だから、エドガーかセリスとペアにしないとダメとか。自分勝手にドンドン想像してっちゃって。ロックとセリスも離しがたい。

ま　ござるござるな、ガウとカイエンは一生ペアで動く運命だなとか。

シ：あたしは盗み専門のロックとセリスはなんとなく一緒にしちゃってましたね。

祐：名前変えないでプレイしていると何かいいことあるんですか？

平：ありませんありません。全然ありません。

リズ：知ってる子の名前を使うと……妙に楽しくって。リルムに若い娘の知り合いの名前、ストラゴスに親父系の知り合いの名前をつけるともう夜中に１人で大爆笑。

ま：そういえば、大事なモノって……ただの表なんですか？　文字だけ？　意味なし？

平：そうです。ただ見れるだけです。

リズ：あたし「うまいさかな」もったままエンディング見たのよねぇ（笑）。くさってるハズなんだけど。スッゴク。リルムを待ってるハウザーはその後何もないんですかぁ？

平：……（きっぱり）ないです。

## 酒のみジジイは迷いますよ絶対

シ：あたし、酒のみおじさんで迷いました。お酒持っていけば何か起こるハズだって考えて。

祐：あたしも。あの酒場の地下にいる人の後ってつけましたよね。

シ：ロックがセリスを助けるときに「なにもしない」を選ぶと何かリアクションが欲しかったなぁ。あれ、セリスって拷問された上に吊るされてるんですよね？

平：いや、当初はあるんですよ。でも容量の結果、次々と消えていくイベントの多いこと。まあ、細かいヤツがまず消えるんですけど。

祐：こそ泥一匹狼とモグはどっちを取ればいいんですか？　金の髪飾りかモグか。

平：それはもう、モグの踊りと髪飾りの選択ってヤツですよね。今回は金の髪飾りの価値が後半になるとそんなに重要ではないので、最終的にはモグに踊りを覚えさせたほうがいいのかな？

シ：闘技場は欲しいアイテムが出てくると負けるんですよ。

リズ：グロウエッグが欲しくて欲しくて（笑）。

祐：極めてますねぇ。

リズ：今回、大人受けするイベントが多かったのが良かったなぁ。よけいなイベントがあると感動しちゃうんですよ。キャラの過去とか、もうちょっとしたこと。

平：そうですね。今回とくにシャドウとリルムの関係の解釈も自由だし。年少者には納得いかない部分があるのは否めません。

シ：そうするとあのキレイな絵も……？

平：年少者には暗いんじゃないかって話は会議なんかでさんざん議論しましたよ。みんな個人的にはスゴイとか思ってるんですよ。ＳＦＣで

♡♡54ページからの『ＦＦⅥウラワザ攻略法』も合わせて読んでねっ♡♡

## ガキは相手にしないでいい!

はこんなの見たことないって。でも、年少者には受けないんじゃないかって。

**リズ**：いい！　もうそういうガキは相手にしないでいい（笑）。値段も高くなったんだから、ちゃんと働いて買える大人が楽しめれば。

**ま**：ラスボスの後に何かあるかなぁって、思ってたんですけど。なんかあっという間に終わっちゃって。

**平**：最後はいつも悩むんですよ。モニターしている人、まあ、20代前半の若者が多いんですが、この人たちのレベルに合わせると、すごいムズクなるんですよ。何度もプレイしてるから、慣れちゃってるんですよね。

**祐**：今回、魔法が強いですよね。

**リズ**：そうそう。アルテマはもう……無敵だし。恐竜でレベル上げるともっと楽だし。それより魔導アーマーはもっと活躍させて欲しかったな。

**平**：そうですね。あれがあまり活躍しなかったんで、当初の機械的なイメージが薄くなってしまった気はします。

**ま**：今回……というかわたしはＲＰＧを『ＦＦⅣ』しかしたことないんですけど、ゲームしたことない人でも、楽しいですよね。

**平**：そうですね。初心者の人はまあ、入力しにくい必殺技のマッシュを使わなければいいし。

**リズ**：次はいつ？　あたしにだけ教えて。

**平**：ま、まあ、次は作りますよ。今まで通りに。だから……来年中、末ってところですかねぇ。多分まだ（次世代機でなく）ＳＦＣで。中身は全く決まってません。本当ですから。

**リズ**：じゃじゃ、『聖剣伝説３』は？

**平**：（笑）……。

**祐**：この後、平田さんにお酒を飲ませましょう。

**一同**：おー！　ガンバって聞きだすぞぉ！

## 平田祐介の……
# なんでもおしえちゃう♡

**美女たちとの濃密(？)なひとときを過ごした平田氏。だが、夜はまだまだ終わらない。電撃王編集部が誇る無敵のバイト嬢、祐子(20歳)の妖しいおねだりタイムが待ちうけていた。ああ、なんてうらやましい……。**

◀宣伝部長、平田さん。わがままなゲーム誌業界を相手に、日夜奮闘を続けるナイス・ガイである。「こういう記事は慣れっこだから」と言っていたが……キレイな奥さんが怒らないか、ちょっと心配。

**祐**：ねぇ〜ん、ひ・ら・た・さぁ〜ん。お願ぁい。秘密を教えてぇん？　ねぇ？

**平**：酔ったふりしてもダメですよ。あんまり飲んでなかったの、知ってるんだから。まったく。こういう記事をやると、「スクウェアの平田はまたバカをやってる」って、誰とは言いませんけど業界の人ににらまれたりするんですから……ってまあ、根が好きだからいいんですけどね……。

この企画の大もとは、どうせ塚田さん（電撃王編集長）でしょ？　ダメですよ、あんなＨな人に権力を与えちゃ。

**祐**：キャーキャー……あたしはただのバイトですからぁ。何も知らないんですぅ。

**平**：それにですね……もう、『Ⅵ』に関してはまったくといっていいほど、秘密は隠されていません。それこそ、『電撃ＳＦＣ』などの専門誌を読んでいただけるとわかるんですが、規制は無いに等しくなってます。まあ、ラストボスとエンディングくらいですか？　でもなぁ……もともとのシナリオだと、実はティナが死ぬ予定だったとか、狂言回し的な存在でしかないっていう、その辺の話もしちゃってるし……。

**祐**：えぇ〜！　ティナが死ぬ予定だったってどういうことなんですか？

**平**：いや、これがなくなったイベントのうちでもっとも大きなモノなんですけど、単純に魔力がなくなったからティナも死んでしまう。っていう悲しいけど当然なお話で。

**祐**：なんか半分魔石になるって噂もあったんですけど……。

**平**：（笑）それは単にウワサですけどね。

**祐**：そんなふうになくなったイベントってたくさんあるんですか？

**平**：そうですね、たくさんあります。サブ的なお話……たとえばマッシュやエドガー、セッツァー、パーティメンバーの過去の話しなんかは何か用意されてたんですよ。しかし容量不足でカット。あとトロッコはもっとゲーム性を持ってたり、サマサで、『シムシティ』のように村を育てていくなんていう、ムチャなイベントもありましたから。みんな入り切らなくてカットです……。

**祐**：……なんかそのサマサの村を育てるのや、パーティメンバーの細かいイベントはスッゴク見てみたかったです。

**平**：でも世間から見れば大容量でも、24メガでよくこれだけ入ったと思いますよ。

**祐**：そうですねぇ。同じ大容量でも『Ⅵ』と比べると悲しいゲームってたくさんありますもんねぇ。……でも、なんで『ＦＦ』はほかのソフトと違うんでしょう？

**平**：それは作り方だと思うんです。うちは完全分業制ですから。戦闘なら戦闘、効果なら効果、それだけを考えてる人間が組み合わさって、１本のソフトを作ってるわけです。ちょっと強引に言えばそれひとつで、１本ゲームができちゃうくらいのアイディアが、各部所にあるんですから。この方法がうまく絡み合ったってところですか。

**祐**：……わたしモーグリとカッパの説明が好きなんですよ。オークションで100万ギル持っててもスケールモデルは買えないんですか(←最後にきて酔いがきたらしい)？

**平**：買えません。絶対。保証します。

撮影協力／新宿３丁目・PUB LIKE A VIRGIN

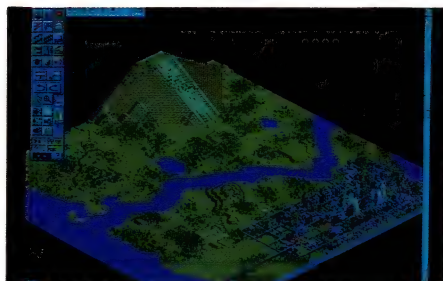
未来型SimCityついにPC98で登場!

# SimCity2000の世界

PC9801 256色専用

かつて育成型SLGブームの火付け役となった『SimCity』。その続編が、ようやく国民機・PC98で遊べるようになった! よりリアルになった都市経営、時代の流れなども盛り込まれた、究極の都市育成SLGというべき完成度だ!。

## 都市経営を、さらに楽しくリアルに!

★合計15名にソフトをプレゼント! くわしくは71ページに。

▲いちばん縮小した画面。この状態からでも各種コマンドを出すことができるのだ。

◀いちばん拡大したのがコレ。その町に住む人たちの息づかいが聞こえてきそうだ。

何もない土地に次々と建築されていく数々の建物、道路を行き交う多数の車、そしてやれ税金が高い、公害や犯罪を何とかしろとプレイヤーを責め立てる市民たち……。『SimCity』にはリアルタイムで成長していく一種の「箱庭」を作っているような楽しさがあった。今回登場するこの『SimCity2000』もその魅力は変わっていない。だが、その密度は、前作とは比べものにならないほど濃くなっている。前作はリアリティを持たせつつも、より「ゲーム性」に重点が置かれていた。だが、この『SimCity2000』は「よりリアルな都市経営」に最もウェイトを置いている。より一層シミュレーター的色あいが強くなっていると言ってもいいだろう。

しかし、リアリティが増したために遊びにくくなったとかいうことはまったくない。前作をプレイしたことがあれば、すぐに好みの都市を作り始めることができるだろう。また、『SimCity』未経験者でも、30分ほど触っていればすぐにコツはつかめるはずだ。そしてゲームを進めていくにつれ『SimCity』ならではの数々のファクターがプレイヤーの行く手に立ちふさがってくるというわけだ。プレイヤーはその都度、そのファクターがどういう意味を持つのか、どうしたらそれが防げるのかを対応していけばいい。これで、自然と各機能やシステムの深みを身につけることができる。この絶妙のゲームバランスこそ、『SimCity2000』の大きな魅力のひとつといえるだろう。

ゲームとしての遊びやすさと、シミュレーターとしてのリアリティの追求。この矛盾しがちなふたつの要素を『SimCity2000』は見事に両立させた傑作である。

発売元：イマジニア／☎03(3343)8900／発売日：7月1日／価格：9,800円［税別］／メディア：FD（386SXCPU以上）



※対応機種の問いあわせは、イマジニアユーザーサポート☎03（3343）8900。

※記事中の画面写真は、PC98版とMacintosh版です。

# ここまで進化したSimCity

『SimCity2000』は、ゲームの基本部分は前作を引き継いだ物となっているが、その内容は、すべてにおいて大きな進化を遂げている。

まず、都市建設の基本となる土地については、前作では別売りだった地形エディタが標準装備。山地：森林：海／川の割合や海岸線の有無、河川の位置決定、土地の隆起や海抜の操作などができるので、最初から好みの地形でゲームができるようになったのはウレシイ。

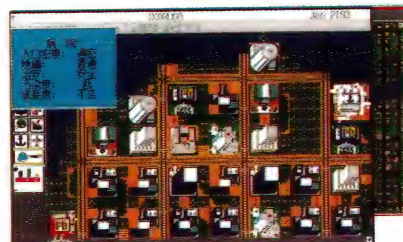
画面構成も、平面的なものから立体的に変わり、さらに3段階の縮小・拡大が可能になった。加えて建物などのグラフィックも、256色モードということでさらに美しく、細密になった。

建設できる建物のバリエーションも大きく増えた。公共施設では、警察署・消防署に加えて病院と刑務所が登場。従来はスタジアムだけだった娯楽施設は新たに小・大公園、動物園、マリーナが追加。さらに市民の教育水準を上昇させる教育施設も、学校、大学、博物館、図書館の4種類が設置可能になった。ほかにも、ある程度人口が増えると設置ができる軍事施設など、さまざまな役割の建物が新たに登場している。

システム面では、住宅・商業・工業の各区画の概念が変わった。まず区画設定の際に、小規模だが成長の早い「低密度」か、成長は遅いが規模の大きな「高密度」のどちらにするかを選択できる。区画の大きさも好きなサイズに設定できるので、より好みの街を作りやすくなった。

また、前作では都市運営と言っても税率設定と予算の割振りしかできなかったが、この『2000』では条例コマンドという形で、かなり具体的に出せるようになった。例えば財政関係では、市の懐は潤うが、商業の成長を抑制する消費税や人口減を招く危険のある所得税、犯罪増加を招くギャンブル公認などの条例がある。条例施行に対する市民の反応は、新聞という形で見ることができる。ユニークな記事もあり、読むのが楽しくなること請け合いだ。

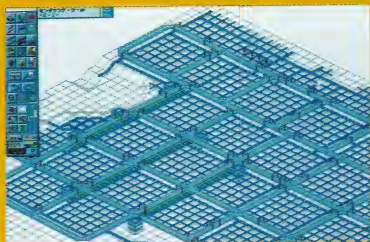
他にもゲーム進行に時代の概念が取り入れられるなど、さまざまな面でおもしろい試みがなされている。

SimCity

▲これが前作。このタイプのゲームはそれまでなかった。パソコンゲーム史上、記念すべき1本だ。

SimCity2000

▲クォータービューになり、ガラッと印象が変わった『SimCity』。キレイな画面だ。

## ここが新しくなったSimCity

●地下開発ができる！

▲今回「地下鉄」「地下水道システム」のふたつが新たに導入され、地下開発が可能となった。地上の鉄道との連結も可能なので、本格的な鉄道網の敷設も可能なのだ。水道も、市民の生活には必要不可欠な重要施設なので開発は慎重に。

●ごほーびがもらえる！

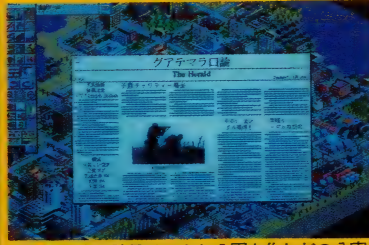
▲SFC版『シムシティ』で登場したボーナスシステムが、今回パソコン版にも導入された。人口がある数を突破するごとに市長官邸、シティ・ホールなど、さまざまな特別な建物を建てることができるのだ。

●交通機関の種類が増えた！

▲前作では、道路と鉄道しかなかった『SimCity』だが、今回はその他にバス／バス停留所、地下鉄、それにハイウェイが加わった。うまく公共交通機関を設置できれば、道路状況はよくなるわ、公害は減るわで言うことなしだ。

●町並みに時代の影響が！

▲ゲームスタートは前作と同じ1900年。だが、50年、100年とゲーム中の時間が経つにつれ、だんだん町並みが変化してくるのだ。画面写真は2050年頃のもの。かなりSF的な町になっているのがわかるだろう。

●市民の声は新聞で！

▲今回も市民諸君は、やれ公園を作れだの公害をなんとかしろだのと注文をつけてくる。その中でも"新聞"に掲載されていることは、その町に住む人々が一番関心のある事柄なのだ。住みやすい町を作るためには"新聞"は要チェック！

●アミューズメント施設も豊富

▲フットボール場だけだった娯楽施設も小公園、大公園、動物園、スタジアム、マリーナと、グーンと幅が広がった。公園は土地の価格を上げ他の施設は住宅地区の成長を促進する。住みやすい町を作るためには忘れずに設置していこう。

# 名市長への道…"理想の街"を創る極意

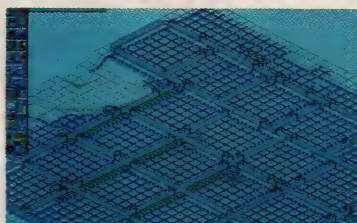
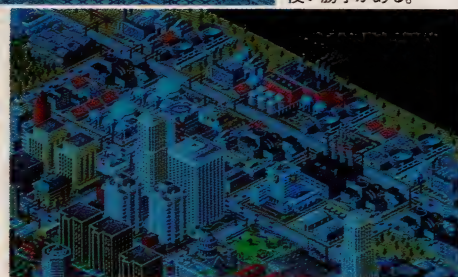
## その1 水

『SimCity2000』になってからの大きな変更点が「水」の要素の導入だ。

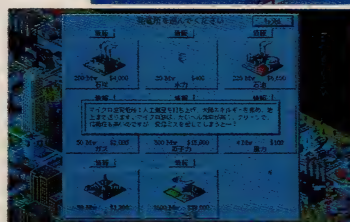
人間が生きるのに水は必要不可欠。そして、その量も人が増えるごとに爆発的に増加していく。プレイヤーは市長として、水の安定供給につとめなくてはならないのだ。建物の下には水道管が設置されているので、そこに水道システムを接続して水を供給することになる。

水道システムの基本となるのがポンプだ。井戸のような機能を持っているので、設置さえすれば水を供給してくれるが、供給量は場所や季節によって大きく異なる。河川や湖に隣接させて設置すれば、何もない所に設置するポンプに比べ、3倍近い供給量を得ることができる。

同じ水源でも、海水はそのままでは使えないのでポンプを隣接させても無駄。海水を利用するには脱塩設備を設置する必要がある。非常に高価な設備だが、河川・湖に隣接したポンプの2倍近い水が供給できる。

季節によっては水の供給そのものが少なくなる可能性がある。それについては水タンクの設置や下水をリサイクルできる水処理施設を設置して乗り切る必要がある。

◀最初から設置できる水供給システムのひとつがこのポンプ。置くだけで井戸の役割をしてくれる。
▼海沿いの都市だったら、この脱塩施設がおススメ。設置するためにかかるお金は高いのだが、非常に使い勝手がある。

## 極意 その2 電力

前作では火力と原子力の2種類しかなかった発電所だが、今回はなんと9種類に増加した。だが、都市の技術の発展によってその発電所が実用化される年代が決まるので、高度な発電所ほど後の時代でないと設置できないようになっている。そして、今回から発電所に50年という耐久年数が設定された。耐久年数を経過すると、発電所は崩壊し、停電などの災害を引き起こすことになる。耐久年数の前年になると、新聞で警告されるのですみやかに再建計画を立てる必要がある。

新たに登場した発電所のうち、最初から使えるのが石炭と水力の2種類。両方ともかなり効率的だが、石炭は重度の公害、水力は設置場所が限定されるという欠点がある。ゲーム開始から50年ほど経つと登場するガス発電所は公害は少ないが効率悪し。80年後に出てくる風力とソーラー発電所は公害はないが発電量が少なく、天候に左右されるなど信頼性が低い。西暦2000年になると、軌道衛星が収集した太陽エネルギーを使うマイクロ波、と核融合発電所が使用可能。この2つは設置費用こそ莫大だが、効率、公害、電力量共に優秀なので、ぜひとも設置しておきたい。

▲マップで電力量をチェックする。余裕がなくなってきたら、なるべく早く手を打とう。
▼まず最初は資金もあることだし、一番高価な石油発電所を建てる。これでしばらくは大丈夫なのだ。

## その3 教育

さまざまな教育施設が設置できるようになったことでもわかるように、今回は市民の教育レベルが重要な要素となっている。

ゲームを進めて時代を重ねていくと、核融合発電所など、さまざまなハイテク設備が使えるようになるのだが、これに市民の教育レベルが大きく影響してくる。市民の教育レベルが低いと、なかなかハイテク関係の産業が成長せず、都市の発展そのものを阻害することになるのだ。

ほかにも教育レベルの低下は、子供を育てるのにふさわしくないと市民に判断されての人口流出、失業・暴動の多発をまねき、都市の無法地帯化を招くことになる。

教育施設は学校、大学、図書館、博物館の4種類。学校と大学は、大学だけ設置しても市民にそこに入れるだけの学力がなければ役に立たないので、両方合わせて設置する必要がある。図書館と博物館は、学校卒業後に徐々に低下していく市民の教育レベルの低下を防ぐ効果がある。

▲住民の知的レベルをチェック。レベル90が高卒程度なのだ。

◀まず基本は学校。教育は一番下の子供から。

◀学校を卒業したら、次は大学へと進もう。

◀卒業後も勉強は大切。図書館で知力アップ！

◀見て回るだけで知識になる博物館も大切だ。

# テーマ別SimCityマスターへの道

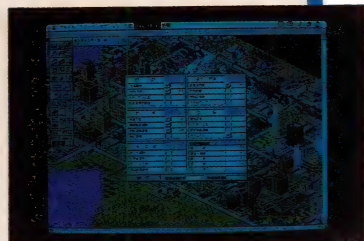
## めざせ!ラスベガス

たえることなくネオンが輝き、人々が快楽を求め集う不夜城・ラスベガス……まずは、そんな観光娯楽都市を作ってみよう。

観光都市ならば、多数の娯楽施設は不可欠だが、それ以上に客が安心して遊べる治安の良さと健全な街づくりが重要だ。

娯楽施設と平行して、警察署も多めに配置し、犯罪発生率を抑え込もう。

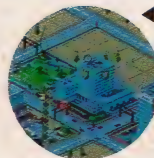
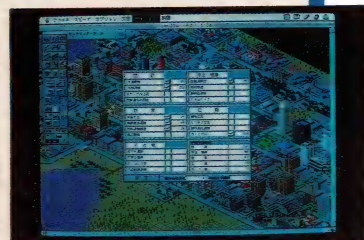
健全な街づくりについては、綿密な都市計画のもとに整備された都市を作り上げる。さらに教育にも気を配り、市民の生活水準を高いレベルに維持するのだ。街そのものが汚かったり、地元住人の質に問題があっては、とてもじゃないが観光客は寄りつかないぞ。

◀チェックポイント……娯楽施設をバランスよく配置していこう。

▶条例で町の方向性を決めていく。娯楽都市にするにはどうすればいい?

## 危険なる犯罪都市

エリオット・ネスとアル・カポネが、凄絶な戦いを繰り広げた禁酒法時代のシカゴ。そんな犯罪都市を作るこつ……それは「無計画な都市づくり」だ。

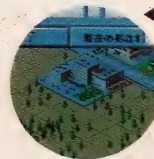
あえていきあたりばったりで都市を作り始め、問題が起こったら、その度に場当たり的に対策を講じていく……これを繰り返していけば、次第に都市は混沌の様相を呈し、犯罪者の巣食う魔都へと成長してくれることだろう。

注意すべきなのは、娯楽施設を多く設置するなどして「市民を引き留める努力」も怠らないことだ。治安の悪さなどのリスクがあっても、市民に住みたいと思わせること。それが犯罪都市の重要なポイントだ。

◀チェックポイント……警察所などはなるべくおかないように。

▶圧倒的な治安の悪さ。あえて暗黒街を仕切る市長を目指すのもよいのでは?

## 超サイバー都市

最先端のハイテクが街にあふれ、完ぺきな都市環境の元で市民たちが暮らすサイバーシティ。ポイントとなるのは「市民たちの教育レベル」だ。

ハイテク産業の成長は、市民にどれだけ教育が行き届いているかが重要なポイントとなる。工業と教育に都市計画の重点をおき、都市を成長させていこう。

市民の教育レベルが高いほど、核融合発電所などのハイテク施設を早く使えるようになり、生活環境が飛躍的に向上する。さらにこの状態で人口を増やしていくと、一つの建物の中に作り上げられた人工の街「完全環境都市」を作り上げることも可能となるのだ。

◀チェックポイント……学校や図書館など、小ツブの施設を充実させる。

▶まず子供の教育から手をつけ、その後に大人向けの図書館などを建てよう。

## SimCityのたのしみ‥‥

人は誰でも「何かを育てる」ことを楽しむ部分がある。ペットを飼うことはそれの顕著な例といえるだろう。『SimCity』の場合、そんな「育てる楽しみ」を刺激しただけでなく、育てる対象が都市……もっとも身近だけど、自分の手で育てることが不可能に近いものだったことも、人気を呼んだ秘密だろう。

自分の命令一つで未開の大地に都市が生まれ、その政策に市民が一喜一憂する。『SimCity』の楽しみ、それはパソコンでしか楽しめない「育てる」楽しみなのだ。

## 大読者プレゼント

(株)イマジニア様のご厚意により、『SimCity2000』のPC98、MAC、DOS/Vの各機種対応版を、合計15本をプレゼント！　ハイクオリティなグラフィックと、深みのあるシステムで、大きく進化した『SimCity』を思う存分楽しむチャンスだぞ。

㉔PC98版　㉕MAC版

**合計15名様にプレゼント**

プレゼントは5ページのアンケートに答え、巻末のハガキで応募して下さい。

# ARCADE EXPRESS

アーケードゲーム界の大御所、SEGAから発表された、大型体感ゲームを含めた3本の新作をまとめて紹介。加えて、NEO GEOの新作スポーツゲーム紹介と、歴史あるゲーム、ピンボールゲームの特集も同時に掲載！

## ミニ特集 セガ最新アーケードゲーム大紹介!!

### STARWARS®

## 名作映画をポリゴンSTG化！

**SF映画の最高傑作「スターウォーズ」が、最新の3D型シューティングゲームとなって帰ってきた。**

ゲームは、X-WINGを操って、映画に沿ったミッションをクリアしていくきわめて単純な体感シューティング。しかし、大スクリーンに展開されるフルポリゴンで表現されたハイスピードCGは、まるで映画の中に入り込んだような錯覚を味あわせてくれる。また、「バーチャレーシング」同様の「VRボタン」が採用されていて、これを押すことで自機を後方から見た画面と、コクピットから見た画面とを自由に切り替えることが可能。そして、このゲームのもうひとつの特徴は、大型筐体の特性を活かした「ガンナーシステム」の搭載。これはふたり協力プレイのことで、1P側がレバーとスロットルで自機の操作、2P側がレバーで照準を動かして攻撃を行うもの。さらに1P側でも固定照準（自機の動きに合わせて照準も動く）で攻撃を行えるから、敵の撃墜率も大幅にアップ。このため、プレイはかなり有利に展開する。

▲毎秒180000ポリゴンの超高速CGで描かれる宇宙空間は迫力満点。これは、デス・スターへ突入するシーン。

▶「VRボタン」で視点の切り替えが可能。気分によって好きなように切り替えよう。

▼敵の巨大要塞、デス・スター内部に突入。映画で見たあのシーンが、ゲームであざやかによみがえる。

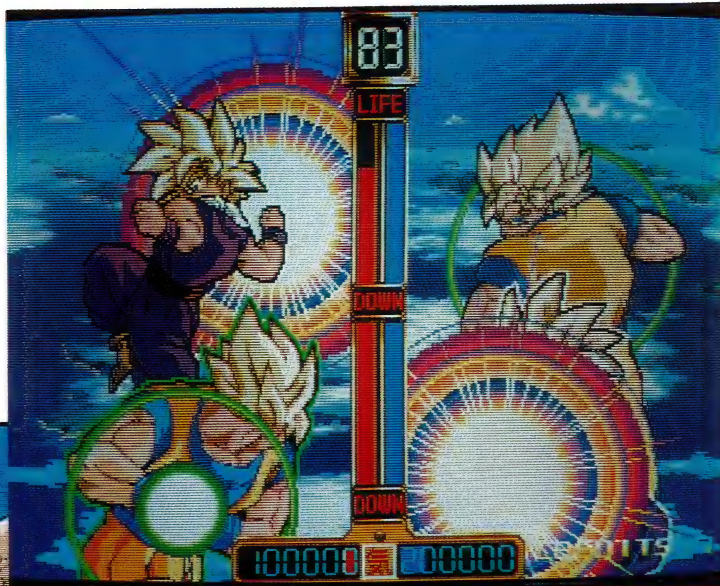
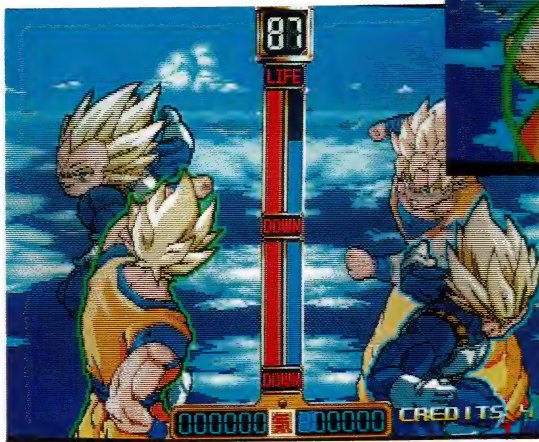
**DATA**

メーカー：セガ
ジャンル：体感STG
登場時期：現在プレイ可能
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1、スロットル×1（加速、減速）、ボタン×2（レーザー、プロトン魚雷）
登場（操作可能）キャラ数：1機
映画『スターウォーズ』の世界を再現した、大型体感STG。2P協力プレイ可。

▲2人分のシートとレバーが付いた大型筐体「ガンナーシステム」搭載でふたりによる協力プレイも可能

# ドラゴンボールZ V.R.V.S.

## 人気アニメ２度目のゲーム化

コミック、アニメ、そしてゲームの世界でも大活躍の「ドラゴンボール」シリーズが、アーケード界に２度目の登場。前回はオーソドックスな対戦格闘ゲームだったが、今回はセガから３Dタイプの新機軸格闘ゲームとして再登場。レバーで相手の攻撃を左右にかわし、ボタンで攻撃と相手との距離を詰めるためのジャンプを行う。画面は３Dで表現され、常に縦に分割されている。この片側が自キャラの視点、そしてもう一方には相手側の視点が描かれていて、戦闘の迫力を見事に再現。ボタン連打による連携攻撃や、レバーを回すだけという簡単操作の必殺技で、対戦相手をなぎ倒していく痛快アクション。さらに、アニメーションはなめらか、かつ猛スピードで展開され、原作でのスピード感もバッチリ再現。悟空たち人気キャラの戦闘を、疑似体験することが可能だ。

▲レバー上で防御したり、下に溜めることにより通常攻撃の威力を上げることも可能だ。

◀左が悟空から見た視点、右がベジータから見た視点。集中しないと混乱するかも。

**DATA**
メーカー：セガ
ジャンル：ACT
登場時期：現在プレイ可能
レバー、ボタン数：ジョイスティック×１、ボタン×３（右パンチ、左パンチ、ジャンプ）
登場（操作可能）キャラ数：５人

# ぽとぽと

## 簡単、単純のパズルゲーム最新作

ゲームは、上から落ちてくる６角型のパネル（ぽと石）を並べていき、それを同色で４つ以上並べて消していく対戦型パズル。ぽと石が下まで埋まってしまうとゲームオーバーになる。１Pプレイでは個性豊かなCPUキャラが相手をつとめる。ゲーム中に乱入して、対戦することもできる。ぽと石は基本的に上から落ちてくるのだが、すでにぽと石がある場所にいる間だけ左右に移動させることが可能で、何もない場所にくると自動的にそこにおさまる。最上部のぽと石が他のぽと石を支えているので、すべての支点が消えて切り離されると、そのぽと石は落下し消える。落下したぽと石は相手側に送り込まれるので、これをうまく使いこなすことがゲームのコツ。単純、簡単、なのに、なぜかハマってしまうと、パズルゲームの３大要素をバッチリ満たしている良作だ。

**DATA**
メーカー：セガ
ジャンル：PZL
登場時期：現在プレイ可能
レバー、ボタン数：ジョイスティック×１、ボタン×１（爆弾の爆破）
登場（操作可能）キャラ数：１人
かわいい敵キャラクターたちの挑戦を受けて戦っていくパズルゲーム。アクション性の高い対戦型。

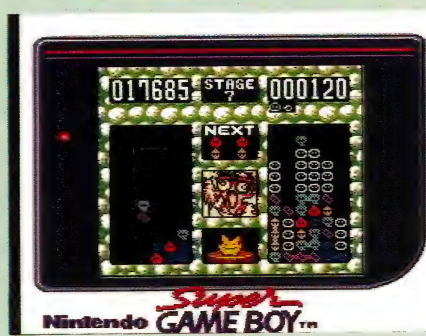
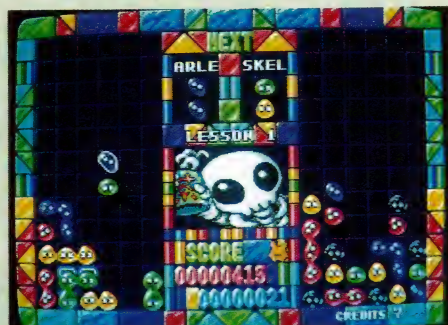
▼５つ以上のまとめ消しをすれば、相手の最低ラインが上がっていく。

▼時折出現する爆弾を使えば、一度に多くのぽと石を消すことも可能。爆弾はボタンを押すことによって、いつでも爆破可能。うまく使えばゲームをかなり有利に運ぶことができる。

# 特報 ぷよぷよ２

## ついに正式発表!!

１年半の沈黙を破り、コンパイルの大ヒットアクションパズルゲーム『ぷよぷよ』の続編がついに登場する。今回の『２』もアーケード版とメガドライブ版でまず登場する予定。登場する敵キャラが『１』の16人から32人に増えたり、大連鎖によって送り込まれた岩ぷよを、岩ぷよを発生させて相殺することができるよ うな改良が加えられて、大きく進化してお目見えだ。

▶登場キャラも増え、音声データも増える（写真は『１』のアーケード版）予定。

▲ゲームボーイ版までついに登場する『ぷよぷよ』。『２』の展開も気になるところ。

# NEO GEO新作スポーツ2本立て

▲画面は見下ろし型で展開される。スクロールはしないので、自分やディスクの位置を見失うということはまずない。

## FLYING POWER DISC

### 異色のフリスビーゲーム

画面全体が上から見た競技場になっていて、そこで1対1で戦うフリスビーゲーム。スピード型やパワー型といった様々な個性を持つ6人のキャラからひとりを選択して、そのほかのキャラを相手に大会を勝ち進んでいく。操作は、レバーで移動、Ⓐでシュート＆レシーブ、Ⓑでロブといたって簡単。ルールのほうも、相手の後ろにあるゴールエリアにディスクを入れれば得点という単純なもの。しかし、ディスクを取った瞬間に投げ返すカウンター攻撃や、上空に向けてロブを打ち、相手コート手前に落とすといったフェイント攻撃など、攻撃方法は多彩。また、レシーブの後、落下点に移動してパワーを溜めて（落下点に立つだけで自動チャージ）放つ「必殺シュート」を各キャラが持っているのも魅力のひとつ。対戦においての駆け引きがとくに熱い、新感覚のスポーツゲームだ。

▶ボーリングのように、並んだピンをディスクで倒すというボーナスゲームもある。

▲必殺シュートは、各キャラにひとつずつ用意されている。これは日本代表HIROMIのライトニングウェーブ。

**DATA**
メーカー：データイースト
ジャンル：SPT
登場時期：業務用～現在プレイ可能
：NEO GEO版～発売中
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1、ボタン×2（シュート&レシーブ、ロブ）
登場（操作可能）キャラ数：6人

---

## 得点王2

### リアル指向のサッカーゲーム。

ワールドカップでの優勝を目指して、各国のチームが覇を競い合うサッカーゲームが、100メガショックシリーズとしてNEO GEOに登場。地区予選最終戦から始まり、決勝までの7試合を勝ち抜いていく本格派だ。フルデジタイズトレースアニメーションという、取り込みを元にしたアニメーションで再現された選手たちを操り、強豪を相手にワールドカップ制覇を目指す。今回は48ヵ国の中から好きな国を選択でき、さらにユーザーの好みに合わせたパワーアップが可能。また、ラフプレイにより興奮して能力が上がる選手もいれば、ダメージによって能力が下がる選手もいたりと実にリアル。サッカーファンにとっては、たまらない1本だ。

**DATA**
メーカー：SNK
ジャンル：SPT
登場時期：業務用～現在プレイ可能
：NEO GEO版～発売中
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1、ボタン×3（シュート、パス、タックル）
登場（操作可能）チーム数：48カ国

▼普段は斜め見下ろし型で展開される。オーバーヘッドシュートは興奮もの。

▲シュート時には3D画面に。タイミングによって様々なシュート画面が用意されている。

▲ラフプレイによるイエローカード。選手は負傷して退場していくこともある。

### チーム能力強化システム

使用したいチームを48ヵ国から選択すると、1度だけ強化練習を行うことができる。選べるメニューは、全体強化、攻撃力強化、守備力強化、スピード強化、チームワーク強化、エース強化、キーパー強化の7つ。選んだチームの弱点を補うか、長所をさらに延ばすか。このシステムで、プレイの幅をさらに広げることが可能だ。

# アークードエクスプレスペシャル
# ピンボールをスポーティに楽しむ

**なぜピンボールは面白いのか？　ピンボールの魅力について徹底研究。**

古くから人々に愛され、現在でも人気の衰えないピンボール。でも、一体何がそんなに楽しいのかわからない、なんて人のために、今回はピンボールの良さをズバリ紹介していこう。

まずは、ボールそのものが存在感を持っている点が挙げられる。つまり、操作するボールは、そこに実在する〝本物〟であるということ。ビデオゲームのような二次元のフィールドと違い、実際に立体感のある箱庭的なフィールドの中で展開される。そこには、本物だから持つ偶然性と意外性を常に秘めているというわけだ。そしてそこに、スポーツとしての一面を見い出すこともできる。極端な話、〝球〟を追いかけ、得点をめざし、そのためにさらなるテクニックを磨いていくという点では、サッカーやテニスなどの球技と変わりはしないだろう。そう考えれば、ピンボールをスポーティに楽しむこともできる。また、現在ではプレイヤー人口も増え、多少知名度が上がってきているというのに、達人と言えるほどの人はそんなに多くない。これは、うまいとちょっとカッコイイと思われるということだ。海外生まれというところに、なんとなく高級感もあるし。今から練習すれば、来たるべき未来、バーやクラブでフリッパーを持つ姿を見て、おしゃれに思われる時代が来るかも知れない。今はまだゲームセンターの片隅に追いやられている状態だけど、まずは１度遊んでみよう。最初は、多人数で遊ぶのがいい。必ず盛り上がるハズだ。

▲閉ざされた空間のパノラマ的な世界が魅力のプレイフィールド。

◀さまざまな仕掛けを楽しむのもピンボールの魅力。これは、墓石に当てることにより「CRYPT」の５文字を完成させると、墓石が下がって後ろにある納骨所を狙えるようになるというもの。

▶同じピンボール台の中を、いくつものボールが跳ね回る、本物だけの醍醐味。すべてのボールを把握しなければ、パニックに陥ってしまうことも。

## 名人のプレイはまさにスポーツ

ピンボールの名人には、名人なりのこだわりがあるようで、そのプレイの楽しさを素人がおいそれとうかがい知ることはできない。ピンボールが好きで好きで、ひたすら好きで楽しんでいるうちに上達し、その中で自分なりの楽しみ方をおのずと心得てしまっているからであろう。名人ともなれば得点を追い求め、テクニックを磨いていくという楽しみだけでなく、得点を得るための仕掛けやミニゲームだけを重点的に楽しんだりもできるようになる。逆に言えば、このようなプレイを楽しめるような余裕が、ピンボールの名人を誕生させるのである。

## ★★★ 新作ピンボール台 ★★★

### TALES FROM THE CRYPT

▶アメリカの同名TVシリーズを題材にしたゲーム。仕掛けは割とシンプルだが、怪物の顔の形をしたドアハンドルなど、ホラーな雰囲気が良く出ている。

**DATA**
メーカー：データイースト
ジャンル：ピンボール
登場時期：現在プレイ可能
ホラーな雰囲気を持つピンボール

### THE WHO'S TOMMY

▶最近ミュージカルで上演された『TOMMY』のゲーム化。ブラインダーでフリッパーが隠されてしまうという仕掛けが新しい。

**DATA**
メーカー：データイースト
ジャンル：ピンボール
登場時期：現在プレイ可能
データイーストが送る最新作

# BATTLETECH CLUB

バトルテッククラブ

日米決戦も終了しバトルテックファンはほっと一息、といきたいところだが、そうはいかない。NEW GAME『レッドプラネット』が渋谷のドクター・ジーカンズで試験稼働しているのだ！今回はそのゲーム内容をドーンと紹介しよう。

## レッドプラネット本格稼働間近！

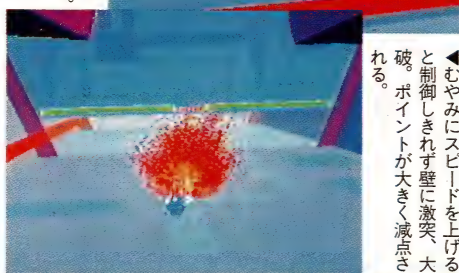
### 楽しみ方はいろいろ

火星の鉱石採掘坑で繰り広げるレースゲーム『レッドプラネット』。このゲームは、ビークル（ＶＴＶ）と呼ばれる鉱石運搬船に乗ってコースを往復し、獲得したポイントを競う。ハイスピードで飛び続ければ高得点を得られるのだが、障害物も多く、なかなか難しい。そこで、武器攻撃や体当たりで敵のポイントを減らすという戦術も出てくる。どう戦うかはバトルテック同様プレーヤー同士の駆け引きしだい。

また、ポイントを競うだけでなく、ほかにもいろいろな楽しみ方がある。スコアシートには「トップスピード」「アベレージスピード」「ラップ数」「ファステストラップ」「攻撃ポイント」などが記録されるので、それぞれの項目で競い合うことができる。壁への激突を承知の上で最高速度を競うもよし、コースを分析してファステストラップを競うもよし、ガンガン敵のビークルを破壊するもよし……。もちろん、チーム戦も用意されている。

### ブースターが勝負のポイント

ビークルは、種類によって最高速が決まっている（239〜349Km/h）が、ブースターを使用すれば、もっとスピードを上げることができる。ブースターで加速中、さらにブースターを使うと効力時間はのびるが、速度は上がらないので注意。また、複数のボタンを同時に押さなければならないし、ブースターの数にも限りがあるので、使うタイミングで勝負が左右される。

▶ブースターを使ってトップスピード記録に挑戦。スピードマニアにはたまりません。

◀むやみにスピードを上げると制御しきれず壁に激突、大破。ポイントが大きく減点される。

### ビークル基本3タイプ

プレイヤーが乗り込むビークルは、「加速性能」「最高速度」「搭載ブースト数」「装甲の厚さ」「搭載武器」などによって多くの種類があるが、３つのタイプに分類できる。作戦に合ったビークルを選ぶことが勝利へのカギとなる。これは、バトルテックのメック選びと同じだね。

**BUG CLASS**

バグクラスは、スピード重視の軽量タイプ。写真は、全ビークル中、最高速を誇る「スペック」。加速性も抜群だが、装甲が薄く武器も搭載していないので、とにかくハイスピードで逃げ切るしかない。ほかに「チガー」など６種類が用意されている。

**MULE CLASS**

ミュールクラスは、バランスのとれたオールラウンドタイプ。敵を振り切ったり、攻撃したりと状況に合わせての変わり身が身上。写真の「グラント」が搭載しているヘビーリベットガンは強力。ほかに「ボール」など７種類が用意されている。

**BULL CLASS**

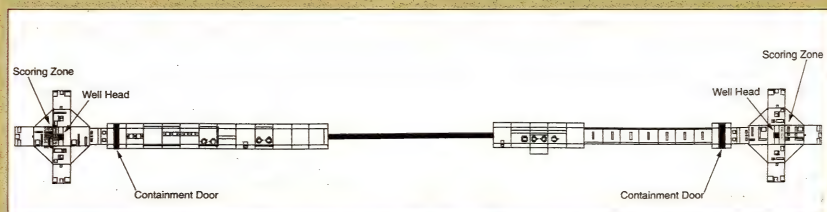
ブルクラスは、分厚い装甲の重量タイプ。機動性は劣るが多少のことではビクともせず、ガンガン体当たりできる。写真の「タランチュラ」は、このクラスにしてはスピードもそこそこ出る。ほかに「リッパー」など６種類が用意されている。

### 選べるコースは７種類

下の図が難易度のいちばん低いコース「チョイス」。両端にあるウェルヘッドを回ってコースを往復する。途中に開閉するドアをくぐらなければならない。

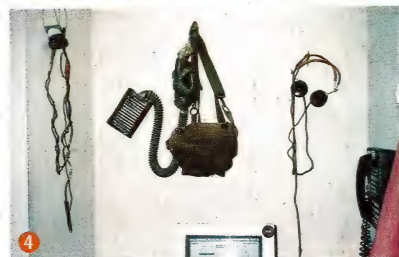
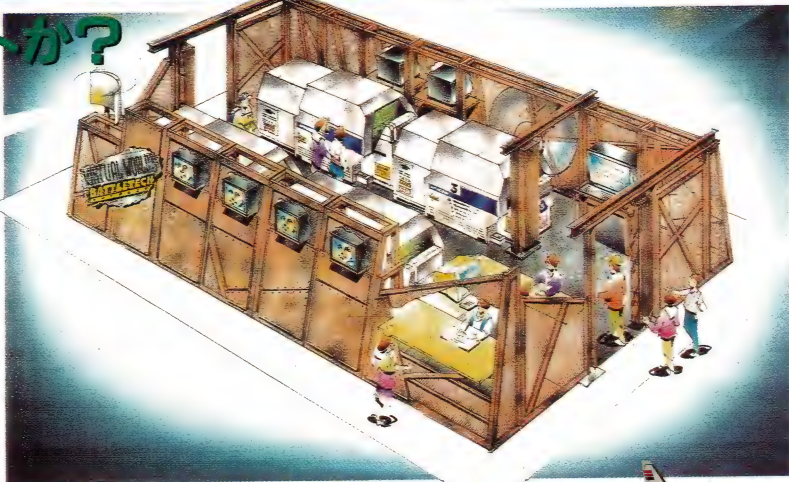
難易度によって７つのコースがあり、基本的にはすべて狭い直線コースだが、高難度のコースには障害物のほかに迂回路や隠しドアが設定されている。

［サンディエゴからのメッセージ］快晴のサンディエゴからこんにちは！　日本のバトルテックのパイロットがこちらを訪ねてくれたら私が案内します。「バトルテック」や「レッドプラネット」を一緒にプレイしましょう。また、戦術や作戦について知りたい方はご連絡ください。By Ronin

住所：Virtual Warld, 7510 Hazard Center Drive #211, San Diego, CA 92108

# これからの主流はサテライトか？

最近、各センターで流行の兆しを見せているのが筐体４台で行う２対２のチーム戦。名付けてサテライト対戦（攻撃方法のサテライトと混同するので名称を変えて欲しいなぁ）。元々は、筐体が４台の神戸ギルド用に考案された対戦方式だが、首都圏に逆輸入されるとのこと。従来のチームで４人全員がそろわないときや、カップルでプレイしやすい手軽さがその理由だが、やってみると今までのチーム戦にはなかったおもしろさがある。現時点ではオープンしていないが、近いうちにイラストのようなサテライトメインのセンターが関東と九州でオープン予定だ。

①

②

# JUNKYのメリケン道中

やっ、ＪＵＮＫＹだぜい。『レッドプラネット』を視察せよとの業務命令でサンディエゴのバーチャルワールドに行ってきた。出発は、日米決戦興奮も醒めやらぬ４月吉日。ロスで乗り継いだサンディエゴ行きの飛行機がよかったね。いまどき感動もののプロペラ機、スチュワーデスもいない20人乗りぐらいの小型機で、操縦席の扉なんか開けたまま飛ぶんだぜ。

バーチャルワールドに着いて「ＪＵＮＫＹだ」と名乗りを上げると、迎えてくれたのが店長の「Ｒｏｎｉｎ(浪人)」(写真①)。コイツはコールサインが示すとおり大の日本贔屓。スタッフの中には「Ｋｏｋｕｒｙｕ(黒龍)」なんてヤツまでいる。日本のプレーヤーに遊びに来て欲しいとさ。まっ、機会があったら行ってみてくれ。で、中を案内してくれたのがバトルテックセンターのコンサルタントみて〜なことをしてるデビット(写真②)。彼の説明によると「ここにある転送機(写真③)を使っていろんな時空に行くことができる」とさ。オイオイ本当か？　と思っていると「これらが証拠の品である」と見せられたのが、古い時代から持ち帰ったミリタリーグッズ(写真④)やバトルテックの世界から持ち帰ったメックの残骸(写真⑤)ほか多数の品々。証拠を見せられちゃ信じるしかねえよな。転送機でほかの世界に行ったきり戻ってこないヤツのリストなんてのも掲示してある(写真⑥)…と、これは最近バーチャルワールドに姿を見せない常連さんのことらしい……どこまで本気なんだかなぁ。

日米決戦で来日した「Demon」とも再会できたし(写真⑦)、いい旅であったな、ウン。最後に仕事もした証拠写真がコレ、ビークルの模型だ(写真⑧)。

④

⑤　③

⑦

⑥

⑧

## INFORMATION OF BATTLETECH

## GUILD-CUP開催

最近ますます元気な神戸ギルドのバトルテックセンターから、ＧＵＩＬＤ－ＣＵＰ大会のお知らせだ。

大会は４台（サテライト）を使用した、２ｏｎ２のペアマッチが６月28日の火曜日に開催される。また、バトルロイヤルが５月31日の火曜日に開催された。ペアマッチのほかはまだ参加できるので、参加できる人はぜひ参加しよう。

さて、ここに２ｏｎ２の簡単なルールを載せるので参加する人は参考にしてほしい。また、前のほうで触れたとおり、テック４台のサテライトタイプは今後オープンするセンターでは主流になるかもしれないので、この２ｏｎ２の大会は結構いい練習（？）の場となると思うぞ。

●ＧＵＩＬＤ－ＣＵＰ　２ｏｎ２のルール

1．２対２のペアマッチとする。
2．10分間ミッション。
3．すべてのミッションはヒートＯＮ、リターンＯＮ、スプラッシュＯＮ。
4．メック制限はなし。
5．使用メックは２チームが互いに１機種づつ選択し、選択された２種類を両チームとも使用する。
6．リフトアップ時のトルソツイスト（上半身旋回）は禁止。
7．悪意のある出現撃ちを審判（店員）の警告後も継続した場合、即退場。

### クリニック開催！

前回、「やるよ！」とセンターリポートのほうで告知したＪＵＮＫＹ木崎の『バトルテック初心者講座』の第１回目が先日、渋谷のドクター・ジーカンズで開催された。参加した人にはかなり好評で、今後も継続して開催されることが決定したぞ。「今回は人数が16人と多くて細かいところまで教えられなかったので、次回からは人数をもう少し減らしてもっと奥の奥まで教えたい」とはＪＵＮＫＹ木崎の弁。次回の開催日や、申込方法などは渋谷のバトルテックセンターまで問い合わせてね。

### プレゼント！

レッドプラネット本格始動を記念して、レッドプラネットの帽子を５名の人にプレゼントするぞ。

あて先は

〒102　東京都千代田区平河町2の4の16 平河中央ビル4F
ザップ『レッドプラネット帽子プレゼント』
係まで

WINDOWS SELECTION VOL.1
パズルゲームの名作
ウインドウズ
バージョンで
登場!!
スーパー
上海
Super Shanghai Dragon's Eye
ドラゴンズアイ
●対戦モード「ドラゴンズアイ」を搭載
●サンプリング効果音やMIDIによるB.G.M.
●牌のデザインや配列等に新たなバリエーション
6月10日㊎発売!!
WINDOWS 第1作品 記念価格 ¥5,800(税別)
© 1994 Activision.
Super Shanghai Dragon's Eye is a trademark of Activision.
スーパー上海ドラゴンズアイ is a trademark of Activision.

今年のクリスマスには
すごいゲームが楽しめるよ。

ソニーのゲーム機。〔プレ

ソニーの新世代ゲーム機の名前が決まった。その名も――「プレイステーション」。
3次元コンピュータグラフィックスを駆使した、今までにないゲームをひっさげ今年のクリスマスには登場だ。

※商品の写真は最終のものではありません。デザインイメージです。
※商品へのお問合せは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント マーケティング部 Tel.03-3475-7330まで。

# イステーション」の予告。

Play By Magazine——電撃誌上ゲーム　第2シリーズ

# ゲートガーディアン GATE GUARDIAN 完結編

次元の門「ゲート」が秘めし大いなる力がすべてを司る「真・世界」……遥か昔に眠りについたこの世界が悠久の時を経て目覚めたとき、旅は始まった。かつてその世界に住み、世界の眠りと同時にわれわれの住む「現・世界」へと転生してきた者……ゲートの力を操りし者「ガーディアン」たちの故郷への帰還の旅が。

さまざまな次元の異世界「枝・世界」でさまざまな冒険を繰り広げ、真・世界の封印を解くために必要な"鍵"を彼らは集めてきた。しかし、その彼らの前に敵が……彼らと相反する力を持つ者たち、「黒の力の者」が立ちふさがった。復活しつつある真・世界での覇権をめぐって、ふたつの力がぶつかり合い、戦いはついに現・世界の写し鏡・鏡世界での最終決戦を迎える……。

読者がゲートの力を操りし者「ガーディアン」となってさまざまな冒険を繰り広げてきた電撃誌上ゲーム『ゲートガーディアン』、ついに完結の時きたる！

## 今、戦いの旅にひとつの終止符が打たれる

スタッフ　●コンセプト／A.C.M.E.　●作／阿須貞明　●アシスト／斉藤直樹　●イラスト／藤沢えいる、中村博文

# 歪みより生まれし獣たち QUEST2リプレイ

## 文明の歪みと黒の力が産んだ悲しき魔獣……ガーディアンたちは、彼らを救えるのか？

その異形なるものは、何の前触れもなく現れた。それは一見すると大型の猫にしか見えなかった。だが、背中から生えた幾本もの顎を持つ触手、異様な方向に曲がる関節、そんな四肢から生まれる動物の常識を越えた動きは、それがまともな生物でないことを証明していた。

なぜそんな生物が生まれたのか？　密かにおこなわれた遺伝子操作実験の産物か、それとも公害が生み出したミュータントなのか……だが、人々はその生まれを考える余裕はなかった。彼らにできることは、街を覆いつくし、人に牙を剝いた異形のものから逃げることだけだった。

その外見から「ＣＡＴ」と名付けられた異形のものたちの柔軟かつ俊敏な動きは、こみいった都市の中では絶大な戦闘力となった。警察や軍隊もなす術もなく倒されていき、都市は完全にＣＡＴが闊歩するゴーストタウンと化した。だが、その死の世界にあえて踏み込んでいく一団があった。ＣＡＴから暗く歪んだ力……黒の力の波動を感じとったガーディアンたちだった。

「ひーん、くるなくるな、あっちいけーっ！」

服のあちこちが派手に破れた少女ミリィ・ブラックバーンは、ほうきにまたがり、猛スピードで地上すれすれを飛んでいた。後ろからは無数のＣＡＴが迫ってくる。猫に似ているならマタタビが効くはずと考えたミリィは、マタタビでＣＡＴを引き寄せ一網打尽にするつもりだった。しかし、マタタビはＣＡＴを熱狂させ、その狂暴さに拍車をかける結果となったのだ。

「誰か助けてよぉー」「おい、左に曲がれ！」

ビルの上からの声にしたがいミリィが道を曲がると、そこにはビルとビルの間にクモの巣のようにワイヤーが張り巡らされていた。あわててミリィは急上昇したが、後を追ってきたＣＡＴたちは次々とワイヤーに絡めとられる。

「紫雅、チャンスよ！」「ＯＫ、冬馬！」

ワイヤーネットを仕掛けた冬馬羽衣の号令と同時に、さっきミリィを誘導した声の主・紫雅が電撃を放った。魔法がワイヤーに当たると、ネットの隅々まで高圧電流が流れ、ＣＡＴたちの体を消し炭へと変えた。

「ありがとう、助かったわ」「なーに、礼はいらねえから、その調子で奴らをもっと集めてきてくれよ！」「そ、そんなー！　もうやだー!!」

一方、地下街でも戦いが繰り広げられていた。

「邪摘、シャッター開けるわよ、魔法の用意！」

アーデルハイドと邪摘の二人は、地下街の非常シャッターをすべて降ろしてＣＡＴたちを分断し、各個撃破にでる作戦をとっていた。

シャッターが開くと同時に邪摘の爆炎魔法が炸裂し、アーデルハイドが切り込んでいく。二人は次々とＣＡＴを打ち倒していったが、敵の数も勢いも、まったく衰えを見せなかった。

「もう、きりがないわね！」「…ひょっとしたら、母体が近くにいるんじゃないのか？」「いちおう、地下が怪しいって報告をいれましょ！」

都市を蹂躙するＣＡＴとの戦いは、一方的にガーディアンが優勢だった。しかし、一向に数が減らないＣＡＴの前に、ガーディアンたちにも疲れが見え始めた。

「たぶん、母体がどこかにいるはずね……何とか場所を割り出して直接叩きましょう！」

アイリス・スティングレーの指揮の元、探索チームが結成され、大規模な調査が開始された。

「ＣＡＴたちを救うことはできないのかしら？」

アイリスの傍らにいた少女、イシル＝ゾア＝ルクスが彼女に問いかけた。

「救えるにこしたことはないけど、多分無理よ。奴らは倒すしかないわ」「でも、彼らだって黒の力の犠牲者よ……彼らを滅ぼしたら、私たちも黒の力の者と変わらないような気がする……」

アイリスとイシルはしばし無言で見つめあい、やがてアイリスが口を開いた。

「救えるかどうかの調査は任せます……もし方法が見つかったら、報告してください」

イシルは深く頭を下げ、探索本部を後にした。

「やっぱり、空から調べるのは正解だったわね、状況が一目瞭然だわ！」

月島雫は飛竜を召喚し、空中から都市の被害状況やＣＡＴの大まかな分布を報告。ＣＡＴの出現地点が都市の南部らしきことをつきとめる。その雫の報告を受け、ユーミ・ドーマ・オルクとリューナ・ベルンは地上からＣＡＴの移動の流れを調査した。戦いを避けながら南部へと向かい、二人はある大きな建物へと行き着いた。

「下水処理施設？」「よし、本部に報告しよ！」

一方、アステル・Ｇ・Ａとアーネスト・クレイラの二人は、それぞれ動物と植物たちからＣＡＴの母体についての情報を得ようとした。

「あいつらは怒ってる……泣いてる……のたうちまわってる……どういう意味かな、プロト？」

アステルは小脇に抱えたパートナー、精霊が封じられた人形のプロトに問いかけた。

「今の姿が望んだものじゃないってことじゃないか？　なにかに歪められているだろうな」

「なにかわからない、クレイラ？　植物たちの方は、下の深いところから毒みたいな力が染みわたってくるっておびえてるんだけど……」

クレイラも動物たちから得た情報を話し、ふたりはアイリスの元へと報告をおこなった。

「敵は下水道にいるとみて、間違いないな……」

情報の整理をしていたマックスウェルが呟く。

「マテリアル、ＣＡＴの動きは？」「やばいです！　またＣＡＴの数が増えてきました!!」

自前のナビゲーションシステムで全体の戦況確認していたマテリアルは、つらそうに答えた。

### ガーディアンとは？

遙か昔、われわれの住む「現・世界」と相対する世界が存在した。「ゲート」と呼ばれる次元の門が生み出す力をすべての始源とする世界……その名を「真・世界」といった。

真・世界にはゲートの力を己の内に取り込み、自分の者としてふるう術を身につけた者……「ガーディアン」たちがいた。精神力に優れ、さまざまな魔法を操る超力衆。肉体の力に優れ、格闘や武器の扱いに長けた剛力衆。異なる次元より精霊や魔獣を呼び出し使役することのできる獣力衆。機械にゲートの力を組み込み、さまざまなスーパーメカを生み出すことのできる金剛衆。それぞれは、国や集団を作り、時には手を組み、時には反目しあいながら互いに真・世界の覇権を争っていた。

そんなある時、真・世界は突然その脈動を止めた。ゲートは力を失い、世界を静寂が支配していった。ゲートの力と共にあったガーディアンたちにもこの異変の原因をつかむことはできなかった。

彼らは、いつか真・世界がよみがえった時、再び帰還することを夢見て、現・世界へと転生していった。そして最後の一人が転生し終えると、真・世界は外につながるゲートのすべてを閉ざして眠りについた……。

時は流れ、ガーディアンたちも現・世界での転生を重ね、真・世界の記憶はだんだんと魂の奥底へと沈んでいき、思い出すことすら難しくなっていった。

そして、時は1993年4月8日。転生したガーディアンたちの魂を揺さぶる声が、彼らの脳裏に響きわたった。それはついに再生を果たした真・世界がガーディアンたちを呼ぶ声だったのだ。彼らは夢の中に現れたゲートをくぐり、真・世界への帰還の旅を始めた。

彼らは旅の途中で、真・世界の周囲に存在する「枝・世界」を訪れた。そこでゲートの力を秘めたアイテム「パワーカタリスト」や、真・世界の封印を解くのに必要な"鍵"を集めていくうちに、彼らは次第に記憶を取り戻し、少しずつ真・世界へと近づいていった。

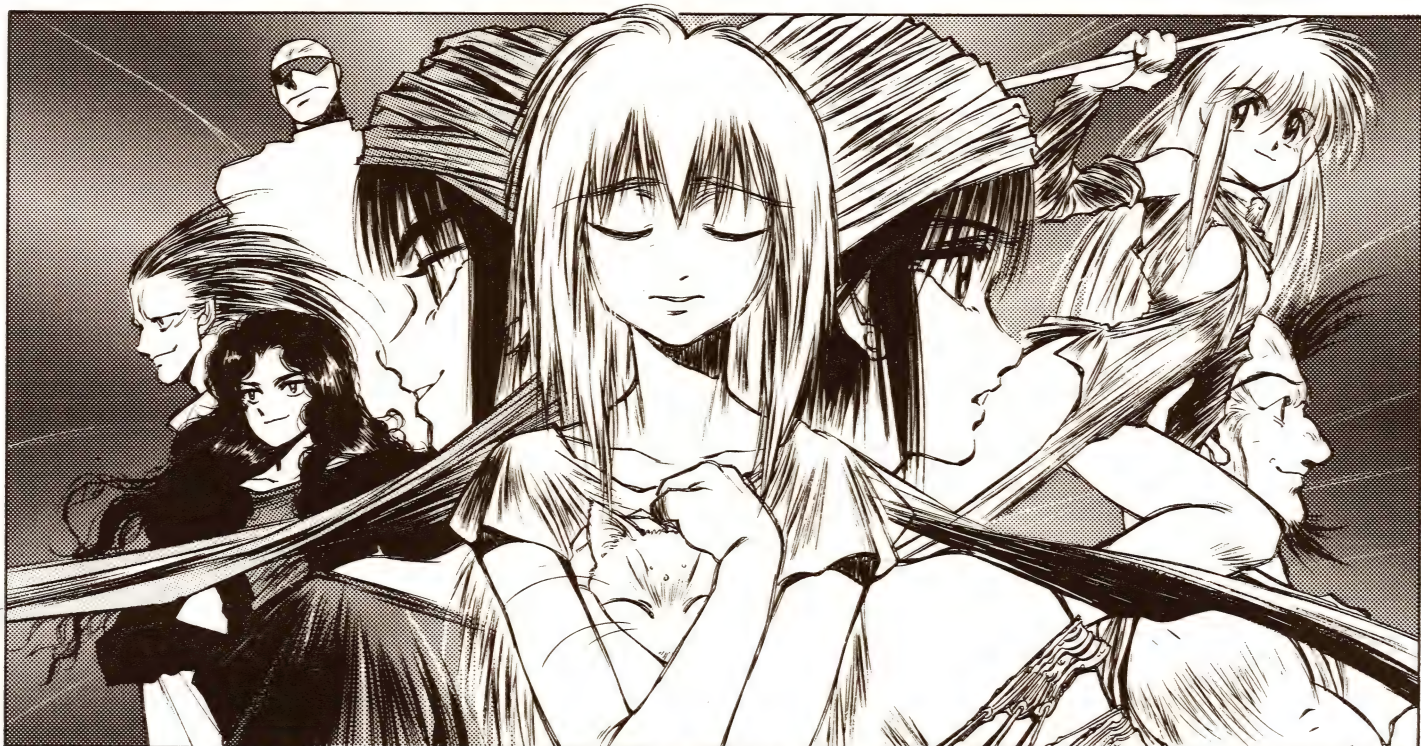
そんな冒険の旅も謎の敵「黒の力の者」との戦いを経て、ついに大きな転機を迎えようとしていた……。

「アイリスさん、下水道のマップです！」
　ウル・サイモンが市庁舎の資料室から手にいれてきたマップを見て、アイリスはその広さと階層構造にため息をついた。しかし、アイリスはしばらく考えると、決断を下した。
「みんなに下水道に母体がいるって連絡して！　大変だけど、やるしかないわ！」
　情報はすぐさますべてのガーディアンに伝えられ、多くは下水道へ向かった。そんな中、ＣＡＴを何とか元に戻そうと試みている者もいた。
「どうだ、なんとかなりそうか？」
　ＣＡＴたちを殺すに忍びなく、トリモチを利用したトラップでＣＡＴを生け捕りにしたジオ・シルヴィは、イシルとエレナ・ウィンディカの白の力による治療を心配げに見守っていた。
「お願い、おとなしくて！　心を開いてちょうだい！」「黒の力が魂の奥底まで犯しきっている……これじゃ苦しくてたまらないはずよ」
　二人は必死に白の力を注ぎ続けた。そしてしばらくすると、ＣＡＴは安堵の表情を浮かべ、砂となって崩れ落ちた。
「そ、そんな…」「私たちにできるのは安らかな眠りを与えることだけなの？」
　イシルは唇を噛みしめながら立ち上がった。彼女の頭の中には、いままでの戦いで彼女が常に関わり続けた〝少年〟の姿が浮かんでいた。冷たい笑みを浮かべ、魂をもて遊ぶ〝少年〟の力が、ＣＡＴのなかの黒の力から感じとれた。
「許しません……絶対に許しません！」

　たまたま近くで戦っていたために、ほかの者たちが到着する前に下水道に踏み込んでいたいくつかのグループがあった。スバル＝レガシィ、カイルウィンド、水無月流魔、ＯＣＣＵＰＹもそんな小グループの一つだった。
「とにかく、死なない程度に痛めつければ、奴の母体のところに戻ると思うのよ！」
　愛らしい顔とは不釣合な過激な考えをスバルは主張し、ほかの者もそれに同意した……が、
「おい、ＣＡＴが山ほどくるぞっ！」
　先頭のカイルウィンドが敵の姿をとらえたとき、その考えが甘かったことを彼らは思い知らされた。圧倒的多数で攻めてくるＣＡＴ相手に、スバルたちは作戦を実行する余裕がなかった。
　だが、戦いから一歩引いて、戦況を見ていたＯＣＣＵＰＹだけが、戦列を離れて母体の元へ帰る怪我をした一匹のＣＡＴの姿をとらえた。ＯＣＣＵＰＹはＣＡＴにトレーサーを打ち込み、その反応を確認しつつ、追跡を開始した。
　下水道の地図を元に攻略ルートを決めたアイリスたちは、さきに突入したグループたちよりはスムーズに母体の元へと進んでいたが、無駄な戦いを避けながらの行軍は遅々としたものだった。時間が経つごとに戦況が悪化する……アイリスたちのなかに焦りが芽生え始めた時、
『アイリス、聞こえるか？』「ＯＣＣＵＰＹ？　どこですか⁉」『いま、母体の近くなんだ。誘導するから、早めにきてくれ』「ハイッ‼」
　ガーディアンたちの顔に生気がよみがえった。そしてＯＣＣＵＰＹの誘導により、彼らは無傷でＣＡＴの母体の元へとたどりついた。

「これが……母体？」
　それはおぞましい生き物だった。姿はＣＡＴの面影を残しているが、その全長は優に20ｍを越えている。下半身は醜くふくれあがり、次々とＣＡＴを産み落としていた。
「みんな戦闘準備、速攻でケリをつけるわ！」
「まってくれ、あれは黒の力の被害者なんだ！」
「私たちが説得するから、攻撃しないで」
　ジェームズ・マクガイアとクリフィス＝クオンは、アイリスを押しとどめ、母体の精神に対して話しかけ、説得を開始した。しかし……
「キャアァァァァッ！」「ングッッッフ！」
　母体の精神には、憎悪に彩られ、黒の力にむしばまれた痛みにのたうちまわる果てしない狂気しかなかった。ジェームズとクリフィスは、そのすさまじさに耐えきれず気絶してしまった。そして精神への接触が気にさわったのか、母体はその触手を激しく振りかざし、雄叫びをあげながらガーディアンたちに襲いかかってきた。
「一気に焼き尽くしてやるわ！　プロアーネ、いくわよ‼」「ＯＫ、ウィンティー！」
　ウィンティーはパートナーの小動物プロアーネに炎の闘気をまとわせ、母体に襲いかからせた。母体は炎に包まれたが、焼けたそばから肉体は再生し、まったくダメージは残らない。
「化け物めっ！　我が邪眼の前にひざまずけ‼」
　マクラード・マクリリスが額に埋め込まれた邪眼を開き、その力で母体の精神を破壊しようともくろんだ。マクラードの精神力の強さはかなりのものだったが、母体の狂気にはかなわず、逆に精神を叩きのめされてしまった。
「こうなったら……奴を次元の狭間に放り出すわよ！」「私も手伝います、ダージリンさん！」
「奴の気は俺が引くから、頼むぜお二人さん！」
　殺すことがかなわぬと感じたダージリン＝Ｔ＝スターと神城玲利は、召還呪文の詠唱を始めた。それを察知して二人に襲いかからんとする母体の前にグロス・ラクレインが飛び出した。
「やらせるかっ！　くらえ、破妖剣っ‼」
　己の内なる白の力を剣に込め、相手に叩きつけるグロスの奥義・破妖剣で母体の動きが止ま

る。その瞬間、ダージリンたちの召還呪文が発動した！　母体を形容しがたい色の光が包みこみ、体が次元の狭間に吸い込まれていく……その時、唐突に呪文が打ち消された！
「困るな、ぼくのペットを勝手につれてっちゃ」
母体の背後の闇から、見る者の心を凍りつかせるような笑みをたたえた〝少年〟が現れた。その静かだが、圧倒的な力を秘めた暗い波動の前に、ガーディアンたちは完全に飲まれていた。
「こいつは自分の意志でこうなったんだから、勝手なマネしないでよ」「自分の意志？　こんな怪物になるのが自分の意志だっていうの？」
アイリスは必死に声を振り絞り反論する。
「そうともさ。こいつは都市が垂れ流した公害のせいで死にかけていた。こいつは叫んでいたよ、もっと生きたい、この世界を自分たちの種で満たしたいって。だから、ぼくは力を貸してあげたんだ。ぼく、なにか悪いことをしたの？　自分たちのわがままで、こいつを滅ぼそうとしている君たちの方がずっと悪者じゃないの？」
「……それは違うわ」
そこに現れたのはイシルだった。
「私には聞こえるわ……彼らの悲鳴が、魂を歪められた彼らの苦しみが！」「そう？　ぼくには歓喜の歌に聞こえるけどねぇ」
イシルは母体に向かって歩いていく。
「私は絶対あなたを許さない！　彼らを救ってあなたを倒す!!」「君なんかにできるのかい？」
イシルに向かっていこうとした〝少年〟の前に、ガーディアンたちが立ちふさがった。
「お前たちごときが、ぼくに勝てると思うの？」
「勝てないかも知れないけど、足止めくらいはできるわ！　イシル、母体はまかせたわよ!!」
アイリスの号令の元、〝少年〟とガーディアンがにらみあう中、イシルは母体の正面に立った。
「ごめんなさい……あなたをこんな目に合わせてしまって。あなたは少しも悪くないのにね」
イシルの体を、彼女の内なる白の力のオーラが包み込む。それは、彼女の慈愛と悲しみの深さをあらわすかのような、暖かく柔らかな力だった。母体の触手がイシルのオーラにふれると静かに崩れさっていく。不思議なことに、いままで攻撃を受けた時のように肉体は再生されず母体も苦痛を感じていないようだった。
「私にできるのは、あなたを安らかに眠らせてあげることだけなの……今度生まれ変わった時こそ幸せになってね……」
イシルは瞳から涙がこぼれ、その身を包むオーラは一層輝きを増した。そしてイシルが母体を抱きしめるように手をふれると、母体は光に包み込まれ、静かに崩れ落ちていった。
イシルはなにかを抱きしめたまま、力を使い果たしたように地面に倒れた。イシルの胸には、不思議なオーラに包まれた仔猫が眠っている。
「ふたつの力が結びついて……〝鍵〟が生まれたってことか？　くそっ、それはぼくのものだ!!」
〝少年〟は力を爆発させて周囲のガーディアンたちを蹴散らすと、〝鍵〟の仔猫を奪おうとイシルへ駆け寄った。イシルはまだ目を覚まさない。
『駄目だ……〝鍵〟が奪われる！』
誰もがそう思った瞬間、まばゆい光弾が突如飛来し、〝少年〟の体を吹き飛ばした。
「ケリをつけにきたぞ、黒の力の者よ……」
光弾を放った者……それは、赤の国の女王・ミラーナであった。ミラーナは、圧倒的な力を全身にみなぎらせ、〝少年〟に詰めよっていく。
「ひさしぶりだね、我が愛しの半身……」「言うな！　誰が貴様を私の一部などと認めるか!!」
イシルを助け起こしていたエレナが、二人の会話を聞きながら呆然と呟いた。
「黒の力が……女王の一部？」
「ふーん、君たちは僕らがその女王様が吹聴していたような、ただの悪者と思っていたみたいだね。それじゃ教えてあげるよ、真実ってやつをさ……」
〝少年〟は語った。白の力と黒の力は表裏一体のものであることを。ガーディアンの誰もの心の闇の部分に潜む力が黒の力であることを。
「真・世界が眠りについたあの時、ぼくはなにかのひょうしでミラーナから切り離されちゃったけどね。ミラーナ……君は本気でぼくを否定するのかい？　自分の闇の部分を否定して、本当にそれが正しいと思うのかい？」
ミラーナは何も言わなかった。ただ、憤怒の表情で〝少年〟を見つめるだけだった。
〝少年〟の背後の闇から、二つの影が現れた。
「ふーん、だいぶ痛めつけられたみたいだね」
「申し訳ありません」「フフッ……まあ、好敵手がいないと、この先楽しみが減りますからね」
大柄な影は〝少年〟に恐縮するように頭を下げたが、もう一方の細い影はさほど悔しげな様子もなく、敗北を楽しんでいるふしさえあった。
「全員そろったとは都合がいい、この場で消えてもらうぞ、忌まわしき者どもよっ!!」
ミラーナは〝少年〟に向かって瞬時に無数の光弾を放った。しかし、〝少年〟は指先一つでそれらをすべて弾きとばす。光弾は、むなしく下水道の壁を崩壊させただけだった。
「まだわからないの？　僕は君の影、影を否定することは、自分を否定することなんだよ……」
〝少年〟はその目に哀れみとあざけりの色を浮かべ、ミラーナを見据えた。
「認めない……私はお前など絶対に認めない！」
ミラーナは力強く言い放ち、真紅の闘気をまといながら、〝少年〟へと立ち向かっていった。

ついに明かされた「黒の力」の正体。衝撃のエンディングは92Pだ!

# 暗黒の都市を救いしガーディアンたち

今回の総参加者数は1480名。その内訳は、クエスト1：503名　クエスト2：643名　クエスト3：334名である。

判定方法は各クエストの立場と行動ごとに能力値と使用スキルによるポイント修正値を設定し、それを元にキャラの獲得ポイントを算出。その後応募用紙の「自由記入欄」をチェックし、見事な作戦などにポイントに加算。その結果が表のランキングで、各ページの左の表が上位ポイント獲得キャラ40名、右のリストが41位以下のキャラをまとめたものである。

**●最終回総括**

クライマックスが近いということを察知していたのか、今回はどの陣営のキャラも力のはいった作戦行動を仕掛けていた。そのために作戦で得られる最高ポイントを獲得するキャラの数も過去最高。平均獲得ポイントもすべての陣営が1000ポイントを越えるという健闘ぶりだった。

今回の結果が今後の真・世界情勢に反映されるのだが、落ちこぼれた陣営が一つもなく、世界は群雄割拠の様相を呈することになりそうだ。

**●各陣営最終回クエスト結果**

陣営別の参加者内訳は以下の通りである。

1　赤の国……179人　2　青の国……181人
3　緑の国……128人　4　黄の国……118人
51　グリス・インビエルノ……80人
52　封魔小太郎……70人
53　陸堂浄人……26人
54　ネイザ……82人
55　アークライン・フォレスター……20人
56　ジュダ・ペンドラゴン……78人
57　リューナイリン……45人
58　ジャンマ・アシュタミー……28人
59　アレンファルト……26人
60　ワーズワース……37人
無所属……382人

一人あたりの平均獲得ポイントランキング

1　ジャンマ・アシュタミー……1979P
2　赤の国……1890P
3　青の国……1710P
4　グリス・インビエルノ……1550P
5　ネイザ……1543P
6　封魔小太郎……1386P
7　アークライン・フォレスター……1340P
8　陸堂浄人……1281P
9　ワーズワース……1150P
10　ジュダ・ペンドラゴン……1137P
11　リューナイリン……1037P
12　緑の国……1010P
13　黄の国……1008P
14　アレンファルト……1000P

勢力分布は、青の国と陸堂陣営が内部の混乱からか、多くの離反者が出た模様。その離反者が吸収したイザとジュダ陣営が勢力を拡大した。

平均獲得ポイントでは、〝鍵〟を得たジャンマが大躍進。四大国では女王の号令で奮起した赤の国が健闘。今後の真・世界の覇権獲得に大きな弾みとなりそうな結果となった。

## ●クエスト2・レポート

参加人数は計643名で、立場の内訳は、立場1…435名、立場2…208名である。

立場1では、CATや母体との直接戦闘があるため、能力値では腕力、知力、敏捷力、感応力、スキルは各攻撃系スキルに「推理・直観」「軽業」「軍事知識」「地勢知識」「精神集中」、立場2では、トラップ中心の戦いなので、意志力、知力、運命力、感応力、各攻撃系スキルに「メカ製造」「罠知識」「分析」「手先技術」「精神集中」「軍事知識」「地勢知識」「無生物活性」、どちらの立場でもCATと交渉を試みた場合、意志力、感応力、「動物制御」「言語感覚」「精神集中」があると有利に働いた。

トラップによる攻撃はおおむねうまくいったが、数が少なかったために決定打にならず。CATを救おうとした場合、どれだけ具体的な対策が講じられるかがポイントとなった。イシルの場合、CATに関するしっかりとした推論の上での行動だったことが、〝鍵〟取得の決め手となった。

## Quest2――歪より生まれしものたち

### ■「ゲート」の力に近づきしガーディアン

| 順位 | 参加者名 | 現世界名 | 真世界名 | 陣営 | 属性 | ポイント | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 吼天氏 | 烏山　千歳 | イシル=ゾア=ルクス | 58 | 淡・中立・風・3 | 5112 | GC088 |
| 2 | けんさく | 藤本　あやめ | アイリス・スティングレー | 54 | 淡・動・土・4 | 4210 | GF612 |
| 3 | 岡田雅之 | Occupy | OCCUPY | 52 | 濃・静・風・2 | 3890 | GB094 |
| 4 | 風の龍王 | 風見媛　綺利香 | エレナ・ウィンディカ | | 淡・静・風・3 | 3750 | GG029 |
| 5 | み・づ・ち | バーン・レオン | ジオ・シルヴィ | | 濃・動・風・2 | 3700 | GG030 |
| 6 | W・P | 織田　一也 | リューナ・ヴェルン | 1 | 濃・動・風・1 | 3625 | GG031 |
| 7 | 松下　誠之 | ルーン=フィッティ | 神城玲利 | 56 | 淡・動・火・1 | 3462 | GG032 |
| 8 | 岩田　英希 | 清水　霧香 | ダージリン=T=スター | 3 | 淡・中立・水・3 | 3400 | GA005 |
| 9 | わんだほい | 花森　小姫 | アステル・G・A | 60 | 淡・動・土・3 | 3362 | GE604 |
| 10 | 赤青白黒 | 二階堂　拓魔 | アーネスト・クレイラ | 1 | 淡・静・風・1 | 3270 | GG033 |
| 11 | 諸　姉 | 百面相　由美子 | ユーミ・ドーマ・オルク | 53 | 濃・動・風・1 | 3220 | GB628 |
| 12 | 松永久秀③ | 月島　雫 | 月島　雫 | 3 | 淡・動・風・3 | 3200 | GG034 |
| 13 | DOM | フォーチュネイト | マックスウェル | | 濃・動・風・2 | 3175 | GF026 |
| 14 | スターフィールド | 春日　網彦 | マクラード・マクリリス | 53 | 濃・動・火・1 | 3150 | GE067 |
| 15 | 宮澤浩一郎 | 奥森　かずい | 水無月　流魔 | | 淡・静・風・1 | 3125 | GG035 |
| 16 | やませ | 山背　一 | カイル　ウィンド | | 淡・中立・水・3 | 3100 | GB023 |
| 17 | 五十鈴　飛鳥 | 五十鈴　飛鳥 | スバル=レガシィ | | 濃・動・風・2 | 3098 | GF613 |
| 18 | 西郷　正和 | 西条　玲 | グロス=ラクレイン | 2 | 中立・静・火・2 | 3087 | GE052 |
| 19 | 氷狼の聖歌 | 矢高　雅美 | ウインティー | 54 | 淡・動・火・1 | 3075 | GG036 |
| 20 | 中井　邦弘 | 安達　始 | ウル・サイモン | 1 | 淡・静・火・1 | 3035 | GC045 |
| 21 | 渡辺　利明 | アッシュ・グラント | ジェームズ・マクガイア | | 濃・静・火・2 | 3020 | GG037 |
| 22 | 戸凶　矛盾 | クリフィス=クオン | クリフィス=クオン | 1 | 淡・動・金・1 | 2975 | GE059 |
| 23 | 千葉　久敏 | 源　泪 | マテリアル | 4 | 淡・中立・金・4 | 2950 | GG038 |
| 24 | 森　名人 | 西園寺　香織 | 冬馬　羽衣 | | 淡・静・風・3 | 2925 | GD019 |
| 25 | りきゅーる | レヴィンドーレ | 紫　雅 | 55 | 濃・静・金・1 | 2900 | GG039 |
| 26 | 露命　るし子 | 筒井　ちはる | ミリィ・ブラックバーン | 60 | 中立・中立・風・1 | 2880 | GA037 |
| 27 | ゆうのすけ | 御門　克生 | 邪　摘 | 60 | 中立・中立・金・1 | 2860 | GE090 |
| 28 | 保坂　将史 | 沢木　流華 | アーデルハイド | | 淡・静・金・2 | 2840 | GG040 |
| 29 | 中島　弘昭 | アスクレット・セモリナ | ファリン・ドゥ・ブレ | 3 | 淡・静・土・3 | 2825 | GG041 |
| 30 | 荒金　新一 | アネット=フィール | リアーナ=フィエラ=ブルクシェール | | 濃・動・水・3 | 2820 | GG042 |
| 31 | 脳みそホエ | 安土　日和 | ヒヨリ | 3 | 淡・動・風・3 | 2775 | GE611 |
| 32 | 田園　要塞 | 無明寺　女神子 | 無明寺　寒狼 | 53 | 濃・動・金・4 | 2760 | GB616 |
| 33 | 塚本　公一 | 貴牙　蒼士 | 明日香　怜 | 56 | 淡・動・金・1 | 2750 | GG043 |
| 34 | Aar | 櫟　鷹一 | ユーロ・カラコル | 60 | 中立・中立・風・1 | 2715 | GF017 |
| 35 | 大西　康博 | 山下　恵 | マーシャ | 4 | 淡・動・金・4 | 2700 | GG044 |
| 36 | 辻村　桂梓 | 咲原　平助 | クデュル・ディスティーア | 4 | 淡・動・金・4 | 2685 | GD617 |
| 37 | 金華　雅幸 | 青原　真月 | ミュオ・アルナ・クフツ | 2 | 淡・静・金・2 | 2675 | GG045 |
| 38 | 船山克之 | 影法師 | 影法師 | 4 | 濃・動・金・4 | 2670 | GC081 |
| 39 | ドルアーガ | カルロス・J・スティーク | 鎧　龍二 | | 中立・中立・風・4 | 2660 | GG046 |
| 40 | SAF | 柳生　秀政 | 敖　煌 | 3 | 濃・動・風・3 | 2650 | GD100 |

### ◀◀惜しくも力及ばなかった者たち▶▶

**●北海道**
T.Y.T
T.Y.T
怪奇月触
若宮綾
小池光彦
青条皇貴
沢川裕樹
長谷川寛
緑川剛
**●青森**
空弥
**●岩手**
グリンガム
ゆう
佐藤邦尚
佐藤竜也
石坂正人
**●宮城**
九頭鬼
戸村宏信
天色
**●秋田**
高山春和Ⓓ
柏谷晃
**●山形**
あてるα
あてるβ
伊藤良康
水観
**●福島**
I.C.S
松永貴志
長井明
長井明
武岡孝広
夢に胡蝶
**●茨城**
オーエン…
後神健一
上原秀樹
水音碧
大橋和哲
**●栃木**
NOR
かちどき
ひょろりん
金子康志
高野智史
草壁
草壁
直井洋平
湯沢浩二
魔剣朱雀
魅翠風雅
鈴木健太郎
**●群馬**
B・B
稲葉岳史
糸井覚
星野浩
**●埼玉**
トーリン
ビンセント
雅明
光主かりい
高橋英利
山田聡
市川浩之
深井喜則
正根寺大輔
川口建一
渡辺浩一
難波雄大
白崎ちみ
野島秀樹
馗迷羅
**●千葉**
けいば
タカ
綾羅錦繍
安藤具幸
加納全
楽太
貴志雅名
黒川義明
小津朱留
真島敏裕
石橋聡嘉
誰がため…
望月充啓
魔鎖奇幽鬼
柳原明子
竜堂大地
**●東京**
HⅡ
Mr.K
RYO
Y.H.V.H
ああっマ…
こおろぎ…
スター・…
タツトラ
パイライト
安部良雄
井戸崎亨
吉田満
久高将尚
金田宣久
栗原秀樹
桂
佐藤正規
山下順也
渋田俊輔
小林恵介
戦国
浅井諒
谷平浩二
唐江怨
藤原靖司
二高物理部
波斯丸
樋口寛明
鼻毛チョ…
本弘
本田恭之
**●神奈川**
Mole
RBF
S.S
マーク
ムク太郎
及川貴弘
五十嵐不…
江原民雄
佐²
鷺坂大輔
七十七改
小嶋佑介
森真吾
早坂誠
村山貴裕
大地
沢田裕史
氷の精霊…
望月光将
**●山梨**
T・R・I・B
飛影疾風
**●長野**
KWT
UNI
仁科裕希
**●新潟**
A・A・A
ドワーフ…
雪崩注意報
走肖雨云
**●富山**
真冬のか…
**●石川**
Blue wind
あのれフ…
天叢雲
**●福井**
イアルス
田口博基
**●岐阜**
ワイズマン
閑人かなめ
上垣内英二
杉本裕也
國嶋敏司
國嶋敏司
**●静岡**
but
Lute.O
山本一発
小芳仙華
新種
中沢ともえ
天野大輔
名月照峰
**●愛知**
久野晃
宮島智宏
空よ守れ！
山下世紀
寺田誠
勝真一
新名直征
川岸康亮
天和
那智
八島一城
夜土麻雄
鈴木章夫
**●三重**
水谷一洋
藤間時流
白野泰久
**●滋賀**
焔
九郎忍
澤重宏
**●京都**
FSX
沖田総司郎
橋本和明
高見壮
白怒火
平ちゃん
夢狩人
**●大阪**
オーディル
しゃかと…
るーし
悪魔祓い
牙龍
郷田健三②
冴梛稜玖
山根光太郎
小山明宏
真鍋孝文
成合英俊
精霊寺正海
西九条健一
折破流近
中村寿
尾上直希
**●兵庫**
PON
ぐみ野
坂本尚樹
笹谷青作
山下貞明
松平智史
長谷川智則
風志
**●奈良**
あーる
火蜥蜴
吉川英樹
南口亮
**●和歌山**
しんぷう
愛上男
**●島根**
小龍神
魔人皇帝
**●岡山**
たいらい
伊東圭一
千葉雄大
福滝真一
矢本武
**●広島**
Y.O
ハッピー…
ミカエルド
奥中俊成
加藤伸二郎
鍵山典男
沙謹
**●山口**
from KT
すぺしゃる
疾風
西岡正広
**●徳島**
M-1000
河野聡志
**●愛媛**
牙竜
近藤鉄也
雑木林
上総壱岐
**●高知**
吉川典克
生成けい
**●福岡**
千里眼
中本哲彦
**●佐賀**
北沢竹刀②
**●長崎**
流樹
**●熊本**
前田正貴
**●大分**
福丸村正
**●宮崎**
大重晃
**●鹿児島**
UGM
ドルガン…
稲村洋一朗
宮田規道
村雨
地頭園浩之
野田聡
鈴木健二
**●沖縄**
宮城守礼
玉城真一朗

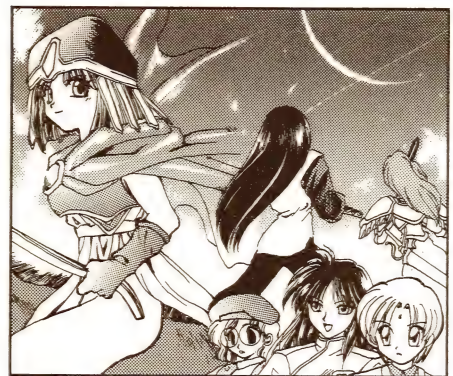
# 敵は黒の力に操られた人間。ガーディアンはどう戦う？

突然街の人々の心に悪夢が襲いかかってきた。時には夢の中に、時には実体化して人々を苦しめる悪夢の怪物は、突然現れた美貌の青年によって駆逐された。そして青年は「ガーディアンと名乗る者がこの災いの元凶だ」と人々に告げた。そしてこれが黒の力の者による大がかりな洗脳とも知らずに、人々は武器を取りガーディアン狩りへと動きはじめた……。

テルトリーク、エルスト＝ゾ＝ラフム、三条綾乃のヘカーテ傭兵団は、一般人の動きを封じるべく、裏切り者を装いニセ情報を流し、一般人の陽動に成功する。傭兵団が一般人を抑え込めるわずかな時間の間に、エルミネイト・ダイアスター、プレーン・フォックス、菅原京たちはフォックスが打ち上げた探査衛星「ブルーフォックス」による調査を開始。苦労の末、ラジオ・テレビなどの通信媒体を介した黒の力のネットワークの正体と、その力の流出点がテレビ局であることを突き止め、全員にその情報を流した。そして、一気に決着をつけるべく精神&現実世界の両面からの攻撃が始まった。

共同で動いていたフィリア・フォレスティ、爪牙城修霖、水澄美沙紀の３人が白の力を利用したフィールドを生みだし黒の力の浄化を開始、同時にネットワークを介して精神世界に突入していたキリエル・ヴァルハラ、カザリン・イムゲン、Ｒｉｅ、御堂零は黒の力に侵された人々の精神治療をおこなう。これによって、一般人のほとんどを黒の力から開放することができた。

同じ頃、テレビ局では別の枝・世界で「宵闇男爵」「闇姫丸」と呼ばれていた青年との戦いが始まっていた。青年の力は圧倒的で、精神世界から黒の力の浄化につとめたユキコ・Ｎ・グレナカートの攻撃がなかなか健闘していたものの決定打に欠けた。そこに武闘会で彼と激闘を繰り広げたレヴァ・トレントとジュピター・ゼネスが乱入した！

〝鍵〟の力でジュピターが黒の力を相殺、そのチャンスに、レヴァが激しい修行の末に編みだした一撃必殺の奥義「プラズマ烈風断」が青年に炸裂！　青年は肉体に致命傷を負い、かろうじて精神世界へ逃れた。手傷を追った青年の精神の隙を見逃さず、ユキコは精神力のすべてをかけて封印を敢行。とどめは刺せなかったが青年の力の大半を奪い、彼に逃走を余儀なくさせた。そしてユキコは、彼が残していった伝心の腕輪（精神を介して大規模なネットワークを作り出せるパワーカタリスト）を手に入れた。

## ●クエスト１・レポート

参加人数は計503名で、立場別の内訳は、立場１……175名、立場２……328名である。

立場１では精神世界での活動がメインとなるため、能力値では意志力、知力、運命力、感応力、スキルでは「精神系魔法」「移動系魔法」「交渉・会話」「言語感覚」「推理・直感」「精神集中」、立場２では一般人への対応が重要だったので、意志力、魅力、感応力、各交渉系スキルに「精神系魔法」「金銭所有」などが役にたった。

このクエストでめだったのが、複数のキャラによる「共同作戦」である。形式は参加者同士であらかじめグループを作って臨む者もいれば、自由記入欄に「同じ考えのキャラと行動を共にする」と書いておくなど様々であった。

今回はそういったガーディアン同士の連携がうまく働き、「一般人の牽制」「洗脳ネットワークの破壊」「人々の精神治療」「黒の力の者の打倒」がスムーズに行われ、それがクエストの成功へとつながった。

## ■「ゲート」の力に近づきしガーディアン

| 順位 | 参加者名 | 現世界名 | 真世界名 | 陣営 | 属性 | ポイント | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | EAST BOY | 雛形　由紀子 | ユキコ・N・グレナカート | 1 | 淡・中立・風・1 | 4590 | GG011 |
| 2 | 鈴薙　夕 | 杉美　あかね | シェニル・フィニス | 4 | 淡・動・火・1 | 4135 | GG012 |
| 3 | EYES | シンシア＝トゥルース | 北風都　舞 | | 淡・動・風・1 | 3875 | GG013 |
| 4 | まんぼう | 雲居風　静 | オブ・ウィンダスト | 1 | 淡・静・風・1 | 3740 | GG014 |
| 5 | こぼうず | シーン・リファリエ | レイア・シルヴァス | 1 | 淡・動・風・1 | 3675 | GB051 |
| 6 | 市藤　にたか | 冨永　千重 | キリエル・ヴァルハラ | 2 | 淡・動・火・2 | 3575 | GA010 |
| 7 | ぽん太 | 今川　伽菜 | カザリン・イムゲン | | 淡・中立・風・1 | 3425 | GC606 |
| 8 | 坂倉　理恵 | 梨　恵 | Rie | | 淡・静・土・3 | 3400 | GE039 |
| 9 | FALSE | 大垣　直之 | 御堂　零 | 53 | 濃・動・土・1 | 3350 | GC001 |
| 10 | 水　明 | 浅野湯　理恵 | プレーン・フォックス | 54 | 淡・中立・金・4 | 3225 | GA601 |
| 11 | 五菱　清隆 | アスティ・テルスター | エルミネイト・ダイアスター | 4 | 濃・動・金・4 | 3220 | GB080 |
| 12 | かかり水志 | 菅原　京 | わからない(思い出せない) | 60 | 淡・中立・風・1 | 3195 | GD079 |
| 13 | とりあたまの人 | 斎藤　庸子 | レヴァ＝トレント | 4 | 淡・静・金・4 | 3175 | GA620 |
| 14 | 幻　夕貴 | 樹野　真 | ジュピター・ゼネス | 51 | 中立・静・風・2 | 3148 | GA055 |
| 15 | 猫乃　るしあ | 森野　きよみ | フィリア＝フォレスティ | 3 | 淡・中立・土・3 | 3125 | GA509 |
| 16 | ZAG・NIC | 爪牙城　修霖 | 爪牙城　修霖 | | 淡・動・風・2 | 3100 | GA504 |
| 17 | 永野　芳帆 | 水澄　美沙紀 | 水澄　美沙紀 | 60 | 淡・動・風・1 | 3098 | GA616 |
| 18 | AP小山田 | テルトリーク | テルトリーク | 51 | 濃・動・金・2 | 3080 | GB072 |
| 19 | 青天　霹靂 | トーマス＝ブラウン | エルスト＝ゾ＝ラフム | | 淡・静・土・4 | 3050 | GF502 |
| 20 | Karaya | 三条　綾乃 | 三条　綾乃 | 51 | 濃・静・風・2 | 3030 | GG015 |
| 21 | 葉月　祀門 | 葉月　かりん | カリウス＝リーファ | 51 | 濃・中立・風・4 | 3014 | GG016 |
| 22 | 睦月 | 海堂　千里 | 琉　風魅羅 | 1 | 淡・静・風・1 | 2965 | GA506 |
| 23 | 大野　亜由美 | 高槻　まどか | ルリアージュ・マドゥール | 53 | 淡・動・風・3 | 2935 | GG017 |
| 24 | 千生　天魔 | 月見里　緋美華 | キャロル・セレナイト | 4 | 濃・動・風・4 | 2920 | GC056 |
| 25 | Success① | 西園寺　虎楓 | 獅子嵐　鷹翠 | 52 | 淡・静・土・1 | 2885 | GF013 |
| 26 | 榎本　孝二 | 神雷　嵐 | フェルティア・シリウス | 52 | 濃・静・風・2 | 2865 | GG018 |
| 27 | 矢部　貴彦 | 星沢　友貴 | 貴　孔星 | 1 | 淡・動・金・1 | 2850 | GG019 |
| 28 | 美葉 | 四条　詩織 | 四条　詩織 | 1 | 中立・静・水・1 | 2838 | GC097 |
| 29 | シール・ロー | 各務　由紀 | 各務　由紀 | 1 | 濃・静・風・1 | 2825 | GD057 |
| 30 | 東　宗治郎 | 東　宗治郎 | クリスタルト＝ソーラ | 1 | 濃・動・水・1 | 2820 | GG020 |
| 31 | ぷる | 緋桜院魅沙姫 | 村雨　静音 | 2 | 淡・動・風・2 | 2775 | GD017 |
| 32 | たすけてくれ1号 | 白川　愁 | クリストフ・カーン | | 淡・動・風・1 | 2750 | GG021 |
| 33 | 亜麻野屋なお | 奥村　一照 | リスキィー・ラルフォース | 57 | 中立・動・水・1 | 2737 | GG022 |
| 34 | 松下　純也 | 如月　麗奈 | 如月　麗奈 | | 淡・中立・水・2 | 2700 | GG023 |
| 35 | 赤井田　直幸 | 風雲寺　凱 | バトラー | 2 | 淡・動・風・2 | 2690 | GG024 |
| 36 | 田吹　周 | 中松　直己 | トーマス・キャリガン | 4 | 淡・動・金・4 | 2685 | GG025 |
| 37 | 幻　綺衣 | 神崎　翔 | シュラナート・アイスリング | 4 | 淡・動・金・4 | 2675 | GG026 |
| 38 | 矢尾　直二 | 守泉　乙彦 | 滄月 | 1 | 中立・動・水・1 | 2670 | GG027 |
| 39 | ところてん | アリサ＝セオリナ | ベラーリア | 60 | 中立・静・土・1 | 2655 | GA103 |
| 40 | 北岩　竹刀④ | 天海　地人 | ウラヌス | 59 | 濃・動・火・1 | 2645 | GG028 |

## ◀◀惜しくも力及ばなかった者たち▶▶

●北海道
ALFONSS
Mr.丁リ
T.Y.
でんちう
パイルバ…
亜・灰氏
安藤零
菊地光
犬山広樹
五十嵐文展
小松神弘
深瀬佳亨
文月渉
木村慎一郎
野狐禅
●青森
BAMBA
吉田満影
師騎阿陀
風生あきら
●岩手
伊藤日出海
佐藤邦尚
四戸光
藤井和希
●宮城
ARMY
かみおむ…
スチーブ
佐藤祐一
酒井原理司
上遠野吉範
石川昌宏
煌綺
●秋田
NV組ぶっ…
Royal Navy
RX-雅
高橋善子
高山春和Ⓐ
高山春和Ⓑ
佐々木慎
小玉優介
●山形
ドレイク
●福島
KUON
高倉和宏
佐々木芳彦
佐藤健
佐藤功規
長沢淳也
●茨城
ふおうなぎ
佐々木誠文
邪忠夫
森谷忠之
神崎雅永
富田信行
●栃木
&T
湯沢浩二
婪痴鬼
●群馬
闇夜の白…
琴舞鬼
須藤たくみ
飯島正規
●埼玉
INAHOα
うんぽ
ちーさん
ドラゴン…
はに丸
レイ
益子峰幸
関口誠司
今泉竜也
紙切れと…
小山勇人
清水雅史
聖十字
相田幸司
大橋岳夫
田川勝将
嶋村淳
平本光生
蛭間武治
●千葉
J・N
ひずみ
後関和雄
轟天馬－GK
山口紋史
小笠原聡
小石川太一
松志真智
石井幸一☆
怒羅衛門
東田忠雄
風伯
蘭堂隆須
●東京
PzV
あかさた…
あきかぜ
かすたむ
庵乃都市夫
影
河口圭
吉田装甲車
近藤幸一郎
原田政人
荒木紀彦
黒介
佐藤知明
山田淳
小松崎貴士
松原壮志
森川悟至
水樹瞬
世界の支…
正岡靖
西尾治朗
青山和由
倉田勝人
多田晋
谷脇和人
中島勝芳
天空貴公…
渡部和俊
柏倉博幸
変なラバ…
睦月十八
毛ガニ
野菊
野沢浩一
掉哉柾規
●神奈川
Doits
Suke
Vision
ふうじん…
ふらいぱん
伊藤洋明
金井智
佐藤隆史
細田誉二
星史郎
中川洋輝
中里見隆志
避雷針
飛ぶ赤
平田浩一
夢魔
鈴木恵一郎
麗芳
●長野
XYZ
銀河から…
増田正彦
●新潟
KAZ
ムタ
秋山祐介
雪乃府コ…
相追和明
●富山
戯士魔人伝
藤田隆史
碧海水脈
北川正宗
●岐阜
樋口れん
●静岡
みくにあ…
●愛知
FA
SHADOW.…
T&T
メタファー
闇風
植松耕一
是空
赤帝竜王
滝谷朗
中川稔満
田中順一
那由他
尾崎哲雄
裂丸
●三重
近藤泰宏
松田充史
戦人
●滋賀
高速戦艦
●京都
ELLICE
Leo
まこと
森貴つかさ
森直人
青木健一
田ノ吉
●大阪
$G^2$
HIRO
アレル
スプリガン
ズボラな…
チャクラ
はんにゃ…
井澤一貴
家光大介
郷田健三①
郷田健三③
高橋明記
坂東陽介
山本俊祐毅
神無樹亮介
石田大輔
破天荒
八神恵太
●兵庫
STRAI…
いのうえ…
かくさん…
ゆうちゃん
闇司令
伊藤淳二
三浦陵介
住所不明
杉本尚俊
瀬島博史
不幸の盗賊
武田康
魔力神S
榧木彰
●奈良
KOH
荒木旭
高林秀行
秋沢広貴
●和歌山
岡田輝夫
●島根
BOSCH
●岡山
正木勝
大崎勇樹
●広島
ALR
NEXUS 6
こういち
前原倫仁
問可陽介
野々上幸志
●山口
うなばら…
ルシフェル
稀流びむ
村木博
●徳島
島一樹
●香川
坂口清典
蒼威雷
●愛媛
TAKA
●福岡
柿原大樹
神帝池上
徳田篤
雷電
●佐賀
浮立ゴン…
●長崎
ひび入り卵
堀弘行
●熊本
山村真澄
神原大仁
巽泰宏
藪田佳男
●宮崎
MIKK③
●鹿児島
司馬江太郎
上田安紀
水綾
天翔華
富成一也
●沖縄
影嘉恵
狂気山脈
麻寺綺南
●不明
桜木乱
清水潤一郎

# Quest3 ——ダークサイドグラップラー

## 闇の地下闘技場を制し、格闘王の証を手にいれたのは？

ルールの制約もなく思うがままに戦士が戦い、観客は試合を賭けの対象にして熱狂する地下闘技場……その正体は、人の内なる闘争心や欲望を歪んだ形で増幅させ、人々の魂を黒の力に染めあげようとする黒の力の者の陰謀だった。

黒の力の者である闘技場のチャンピオンを倒すべく、ガーディアンは闘技場に乗り込んだ。

試合はまず、バトルロイヤルによる予選が行われ、ガーディアンたちは黒の力のしもべと化した闘技場の戦士たちに苦戦を強いられる。だが、自前のパワードスーツを駆る平井進の広域電撃攻撃が敵の戦闘力の大半を削り落とす。そして神無月朔夜が己の白の力で生んだ結界「白龍の涙」によって闘技場の黒の力を浄化し、黒の力のしもべのほとんどが無力化された。

その後はガーディアン同士の戦いとなり、リル・ニリオ、サルム、日高夏美、シャオロンの4名が、チャンピオンへの挑戦権をかけ、トーナメントで激突することになった。

○リル・ニリオＶＳ日高夏美×

同じプロレスラー同士ということで、試合はライバル意識むき出しの激しいものに。精霊魔法を組み合わせて攻め込む日高に苦戦するも、リルが必殺のハイキックを決めＫＯ勝ちした。

○サムルＶＳシャオロン×

シャオロンのトリッキーな中国拳法の動きにまどわされ、なかなか自分のペースがつかめないサムル。だが、あきらめずに前に出続け、シャオロンの掌底突きをキャッチ、そこから強烈な一本背負いと山嵐を連続で決め勝利をつかむ。

○リル・ニリオＶＳサムル×

日高戦のダメージが抜けきらないリルだったが試合開始を延ばしたサムルの計らいで何とか回復。試合は互いに得意の投げ技を封じあう一進一退の攻防戦に。やがて業をにやしたサムルが強引にひっこ抜くような裏投げを仕掛けるが、リルはそれを切り返して電光石火のチョークスリーパー！　サムルを落として勝利し、チャンピオンへの挑戦権を獲得した。

対チャンピオン戦は、リルはチャンピオンの放つ闘気弾のために懐にはいれず、苦戦する。だが、何発か食らう覚悟でリルは前進し、ダメージを受けながらも自分の間合いをとることに成功。掌打とローキックの素早いコンビネーションで相手の動きを止め、渾身の猛虎原爆固めを爆発させて勝利をつかむ！　そしてリルは相手に畏怖の念を抱かせるパワーカタリスト「勇者の称号」を手にいれた。

### ●クエスト3・レポート

今回は闘技場での武闘大会だったため、参加者はすべて立場1「闘技場で戦う」のみで、参加者は334人だった。

このクエストで、戦闘力と合わせて「黒の力のしもべ」「チャンピオン」に対する戦略も要求された。

能力値による有利不利はなく、すべての能力値が均等に戦闘に反映された。スキルでは各種戦闘用スキルに「交渉・会話」「煽動・演説」「演技・変装」「ゲーム」「分析」「推理・直感」「軍事知識」「精神集中」などが有利に働いた。その他のスキルも特に不利にはならず、使い方次第では有利に働き、結果に反映された。

今回のクエストで重要なポイントとなったのは「いかに黒の力を無力化するか」「チャンピオンの攻撃をどうさばくか」の2点。いかにしもべと化した戦士たちを開放するか、どのようにして自分に有利な戦況に持ち込むかについて、的確かつ自分のキャラの特性を生かした戦術が講じてあれば、大きなポイント加算の対象となった。

## ■「ゲート」の力に近づきしガーディアン

| 順位 | 参加者名 | 現世界名 | 真世界名 | 陣営 | 属性 | ポイント | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 山藤　健司 | 佐山　サトリ | リル・ニリオ | | 濃・動・風・2 | 4570 | GB095 |
| 2 | はっちょ | ジャッキー | サルム | 2 | 淡・動・風・2 | 4100 | GG047 |
| 3 | 石川　洋光 | 日高　美夏 | | 2 | 淡・動・火・2 | 3850 | GG048 |
| 4 | NAO | シャオロン | シャオロン | 56 | 淡・動・火・2 | 3737 | GG049 |
| 5 | MIKK② | 樋渡　玲奈 | ミトス・ミルディ | 1 | 淡・動・火・1 | 3625 | GG050 |
| 6 | ゴン太SF | 楯川　忠弥 | 横蓮 | | 中立・動・金・1 | 3550 | GG051 |
| 7 | アシュラス | 神堂　手娜舞 | ドゥマ・ラファイエル | 1 | 中立・中立・火・2 | 3400 | GG052 |
| 8 | 桂木　英好 | 白城　古都 | 思い出していないので不明 | 2 | 中立・動・風・2 | 3390 | GA094 |
| 9 | 中本　泰然 | ないしょ | 神無月　朔夜 | 56 | 濃・動・金・2 | 3340 | GG053 |
| 10 | 氷狼の聖歌 | 黒内　優樹 | 平井　進 | 54 | 淡・動・金・4 | 3225 | GC615 |
| 11 | 大凶 | 大殺 | 大殺 | 2 | 濃・動・金・2 | 3215 | GG054 |
| 12 | 廣河　A-1 | 酒童　天次 | 酒呑　童子 | 2 | 淡・動・火・2 | 3195 | GA100 |
| 13 | 外垣　中核 | DJ・ハンゾー | アッシュ・アダムス | 55 | 濃・動・風・2 | 3165 | GG055 |
| 14 | 松村　健一 | ケイン・ルートヴィヒ | 野獣　十兵衛 | 56 | 淡・動・金・2 | 3135 | GF025 |
| 15 | 東　大輔 | 三石　琴乃 | コトノ＝シイツミ | 57 | 濃・静・水・3 | 3120 | GF085 |
| 16 | 谷口　健 | ダガー・アットール | ダガット | | 淡・動・風・2 | 3100 | GB030 |
| 17 | 饒波　正彦 | 天空寺　舞奈 | マリア・ヴァード | 51 | 濃・静・火・2 | 3090 | GG056 |
| 18 | ところてん | 楓＝ローゼス | ティスコム | 60 | 中立・静・風・1 | 3075 | GD038 |
| 19 | 河野　和孝 | 水無月　魔狼 | フェンリル | 54 | 淡・動・火・2 | 3040 | GF067 |
| 20 | かみお むつみ(1) | 猫満魔　三毛 | スラスラリン・エキュ | 1 | 濃・静・火・1 | 3025 | GB011 |
| 21 | 菊香　信尚 | 柊　秋 | 聖　八雲 | | 淡・静・火・4 | 2980 | GD086 |
| 22 | 竜王　雄鷹 | 松岡　紫苑 | シオン＝ランバート | 2 | 濃・動・金・2 | 2960 | GE602 |
| 23 | 秋風まさゆき | 愛原　莉奈 | シルフィーク・リッド | 54 | 淡・動・風・1 | 2925 | GB604 |
| 24 | 中田　貴大 | 鳳龍　遼 | サーク・アウシュッタ | 2 | 淡・動・火・2 | 2905 | GG057 |
| 25 | Wa・Ga | 応海　法師 | パラ・フェイラン | 52 | 淡・動・火・2 | 2885 | GG058 |
| 26 | 進ちゃん | 風祭　進乃助 | シェン＝エアドリック | 2 | 淡・動・火・2 | 2860 | GG059 |
| 27 | とんき | 哀津　正直 | アーネスト＝アーツ | 3 | 淡・動・土・3 | 2840 | GG060 |
| 28 | 倉野　聖祐 | 河野　聖祐 | 倉瓜　聖祐 | 1 | 淡・動・金・1 | 2835 | GG061 |
| 29 | 小田　健太郎 | 響　影二 | 影 | 2 | 淡・静・金・2 | 2825 | GG062 |
| 30 | 宝来　竜二 | 龍阿弥 | 宝来　竜二 | 52 | 淡・動・風・2 | 2805 | GG063 |
| 31 | 水越　正憲 | 朧素　加那 | カナリー＝ヒルフォーマ | 51 | 淡・静・土・1 | 2770 | GG064 |
| 32 | 如月　Yu-ki | 神王寺　沙羅 | サーラ・シュトローム | 1 | 淡・静・水・2 | 2750 | GG065 |
| 33 | 闇河　和魔 | 闇河　和魔 | キルバイン＝ロックヘル | 56 | 淡・動・火・2 | 2730 | GF068 |
| 34 | 荒井　論 | 葉音　忍 | 影丸 | 2 | 濃・動・火・2 | 2700 | GC107 |
| 35 | 寝太郎α | 岡野　小夜 | エレナ・マーブル | 1 | 濃・動・土・1 | 2687 | GF032 |
| 36 | T・S | 流布　凌 | 流布　凌 | 2 | 濃・動・風・2 | 2675 | GF076 |
| 37 | 高階　昌宏 | グラン＝ガルム | グラン＝ガルム | | 中立・動・金・2 | 2670 | GG066 |
| 38 | 神威　伸影 | 大神　綺磨 | 神威　伸影 | 2 | 濃・動・金・2 | 2669 | GG067 |
| 39 | ヒデポン | 叶　景清 | リド・フォン・デニス | | 淡・中立・風・2 | 2655 | GF091 |
| 40 | 植村　康弘 | 月島　陽子 | グレイス | 1 | 淡・動・火・1 | 2635 | GA031 |

## ◀◀惜しくも力及ばなかった者たち▶▶

●北海道
DJ. BEAT
イフリー…
ウェーバー
コープタ…
ラムノガス
るうん
荻野貴英
月影
工藤稔子
次田直樹
小笠原直樹
表雅一
鳳凰立つ
葉月
立花道雪
●青森
NGナイト
ぷよぷよ君
中山卓也
●岩手
鳥羽崇
●宮城
A.M.T.3
れん
異邦人
梶原博敏
三上よ♥
小志郎
小林庸一
菅野直樹
白炎
●秋田
逢摩
舘岡直人
高山春和©
石澤伸幸
渡辺謙生
●山形
K・S
●福島
たこはち
紅葉
丹治智
長井明
佐藤潤一
天草狂四郎
●茨城
あやしい男
セキテン
仲田成勝
富田晃
●栃木
岡本正人
小林郷裕
大野孝
大野孝
●群馬
屋野弥哉
森名人
内山正直
●埼玉
B・E・E
GAPL
INAHOβ
MI・SU・TO
UNKNOWN
ZZZ
ジョニー…
ダーシェ
はとこう…
ひろのぶ
ムケポン
闇の仕事人
三浦学
十六夜神無
西岡一人
青木昭次
堕天使
長岡浩一
田中信彦
内山達史
彼島賢治
福永太郎
茂木洋
鈴木良彦
●千葉
KURA
S・C・A・D
SIN-H
THE ALL
轟天馬－GE
山本博文
小石川倫士
池田清正
木下和也
鈴木康之
●東京
M.K28.5号
アルフォ…
ゴロゴロリ
ホタテ屋…
安保輝一
塩クラゲ
岡田実
吉瀬泰安
九十九哲彦
栗田真理子
光の翼
桜井雅幸
紫電
手塚真司
寝太郎
中村元紀
中濱大晶
超絶美形
島田賢一郎
桃
内藤啓一
布川直人
布目多一
府中一輝
北神
魔神王
龍牙改人
澤浦直樹
●神奈川
Y・S
いたふあ…
ウマ男
おおきた紘
逢末陽一
迦羅
皇龍一
佐藤悠規
皐月
遮那王
樹鈴聖
樹鈴聖2
樹鈴聖3
真田安房守
清水竜男
青柳謙二
石渡明徳
平野元明
麻原祐一
鈴木恵一郎
鈴木康能
●山梨
前嶋真人
天龍寺将魔
●長野
横前進
武田貴光
米山憲寿
●新潟
ネフェル
ぶんわ
皆川直人
牛腸忠司
佐藤充哲
椎井麻央
猫邪丸
●富山
RESTO
●石川
アチャラ…
にいむ
ピンポン…
織田量勝
●岐阜
Tt
勝浦靖彦
超聖龍
木村誠
●静岡
you
ゲド
岡田浩一II
沼本勇輝
新手
杉山昌
都会人
●愛知
K－1
WILL
ジーク篁
安井一三
稲垣好隆
火牙鷹晃
近藤二義
山田壮一郎
酒井正巳
松永久秀
神谷ひろえ
成政
星野流
中條健
辻佳孝
天知
片倉小十…
無動斎
●三重
佐藤正宗
山本充広
如月竜介
●滋賀
Sui
●京都
フーミオ…
奥田恵亮
●大阪
K
K・H
こし
ゴンタ
みつ
郷田健三
郷田健三④
高橋賢次
寺川直孝
小稲垣将人
松葉貴
森本輝之
大東光典
渡辺芳宏
尾上直希
魔天狼
●兵庫
M・A・?
タッチャン
下段雅人
上鍛冶広幸
丹晋介
浜中栄至
●奈良
銀竜王
秋沢広貴
風車の魔神
●和歌山
襲撃社
●島根
KAGE
ヴォン＝…
ハブ法王
須田洋介
●岡山
岡本和之
難波通高
門脇和紀
●広島
戸田恒文
児玉裕郎
内藤雅雄
●山口
うなばら…
前田守邦
●徳島
東條繁郎
藪内剛
●香川
FENIX
●愛媛
BEATS
華師斗
白き閃光
●高知
米田哲章
●福岡
ぱふ
ぽせい丼
まさと
金ダコ
結城いし…
佐多英和
桜塚護
四聖獣
武石尊之
平島孝聡
北村智
龍☆星
●佐賀
絵描丸
泊和宏
北岩竹刀③
麒龍
●長崎
三国
●熊本
久保田雅史
鶴鷹K
天弓
嵐
●大分
カラキス
黒木公裕
●宮崎
金丸勇一
前田剛志
●鹿児島
ラグナロ…
レナス
邪皇帝
内村俊広
●沖縄
TURTLU

# ゲートガーディアンズレポートルーム

●告・すべての者たちへ（ゲームデザインの方も含め）
最近、単純な善悪の二元論的対立構造が目立つようになった。そんな発想では戦いは終わらない（唯一無二などさらに愚かだ）。勧善懲悪が必ずしも良い結果を導くわけではないことを知れ。なぜ、誰も疑問に思わないのだろう。こっちは大義名分があるから正当つまり善、あっちは自分たちには理解できないから不当つまり悪、と決めつけていることに……。なぜ、自分に理解できないとすぐに相手を否定するのだろう？　〈秋田県・逢摩・GC502〉

●うぉぉすげーぜ！　今まで参加したクエスト（最初から）はすべて〝鍵〟があるクエストだった。そして前回を除けば全部「惜しくも力及ばなかった者たち」だったぜ（うれしいやら悲しいやら）。確率を計算したら1458分の1。こーなったらこの勢いで鍵の在処への水先案内人になってやるぜ！　〈東京都・小松崎貴士・GG501〉

●ついにIDを得ることができた。しかし15位とはいかに！　拙者に勝った輩は誰だ！　ゆるせん名を名のれ！そしてもう一度勝負!!（しかし、宗忠だったらどうにもならない………）　〈愛知県・山田荘一郎・GF072〉

●前回のパワーカタリスト入手者のゲンをかつぎ、今回真・世界名を思い出せないガーディアンは何人くらいいると思いますか？　ぼくは50人くらいはいると思います。　〈新潟県・公孫鳳翔・GE053〉

●今回の特別能力として、獏（バク）を召喚して悪夢を食わせようとするキャラクターがきっとでてくる。いや絶対いる。なぜなら私が書いたからだ。　〈東京都・風見琳奈・GE024〉

●クエスト２を読んでいたら、なんとなく映画の『エイリ○ン２』を思い出してしまった。倒すなら、映画のように高温の炎とパルスガンしかないのでは？　〈愛知県・松永久秀③・GG502〉

●「あああっ！　まったくあとからあとから……」愛用のバイクで無数に群がる小さな魔獣を轢き倒しながら、あたしは地下街を疾走していた。
「ん？　まてよ、ひょっとしたら……。」あたしは１匹の魔獣をつかまえ、水の入ったポットをかけてみた。
「ごぼごぼ」奇妙な音をたてながら魔獣は増殖していく。
「はっ、やっぱりこいつら……。グ○ムリンだーっ！」
そうさけんだとたん、頭上からタライが落ちてきて、あたしの頭にぶつかったのであった。　〈愛知県・鉄人28面相FX・GG503〉

●地下闘技場、そこは人間の残虐さが解放される場所、そ

▲愛知県・水明（GA601）知力99でも制御不可能？　つわもののパートナーを持って博士もたいへん。

▲東京都・タツトラ（GF016）クエスト２の予想マンガ。

▲茨城県・ふうし（GF610）比喩ではなく文字通り鈴をつける作戦。

▲埼玉県・トラジャ（GC601）クエスト２は獣力系に酷だった？

▲神奈川県・わんだほい（GE604）リプレイ登場お祝いイラスト。

▲新潟県・ネフェル（GD501）祭はまた次の機会に別のところで。

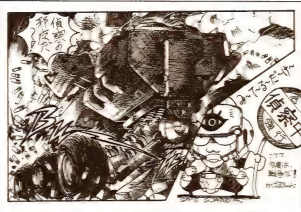
▲岐阜県・閑人かなめ（GD602）なかなかグッドなアイデア。

▲千葉県・FALSE（GC001）そういわれてみれば、今回も……。

▲滋賀県・かかり水志（GD612）衛星でもSDIでもなんでもOK。

▲秋田県・五十鈴飛鳥、千葉県・諸姉　遠距離合作おつかれさま。

▲岐阜県・勝浦靖彦（GD618）小太郎は女子高生に弱いそうな（ウソ）。

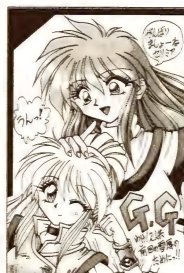
◀奈良県・げるちゃん（GE6-3）いわゆる威力偵察ってやつ？　あぶないぞー。

◀東京都・ぽん太（GC606）ラストということで、締めた甲斐ありましたね。

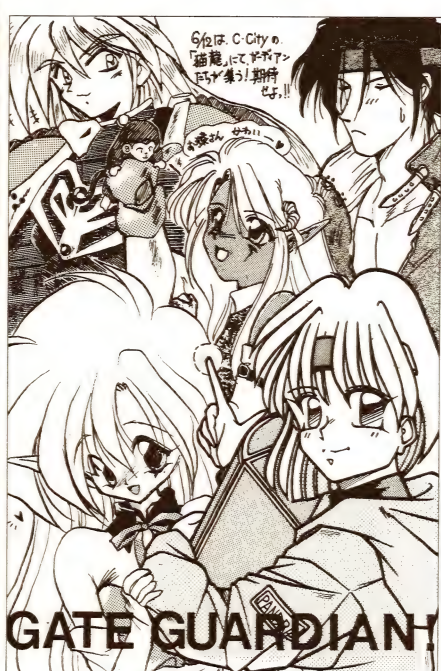
◀神奈川県・幻夕貴（GA055）前回大活躍のジュピター。祝・武道大会優勝。

▲神奈川県・雲雀えいじゃ（GA078）剛力系だと作戦立案が大変？

▲東京都・庵乃都市夫（GC608）シリアスな雰囲気の超力系。

▲東京都・五菱清隆（GB080）前々回の立役者、木から落ちる。

▲京都府・Leo（GB617）結末が載せられなかったのが心残り。

▲千葉県・秋風まさゆき（GB604）前回から連続参加で大活躍。

▲秋田県・市藤にたか（GA010）これじゃ格闘大会に出られない？

▲神奈川県・永野芳帆、埼玉県・猫乃るしあ、埼玉県・若林龍琿、埼玉県・ZAG・NIC　豪華４人合作。

**イラスト選者・えいる便り**
GGも今回でラスト。予告がなかったので、びっくりした人も多いのでは。個人的には、何らかの形でフォローを入れてたいと思ってます（編集部には問い合わせないでね）。お便りをくださったみなさん、ありがとうございました。

して「黒の力の者」の本拠地。今またそこで一つの戦いの幕が開く……。
「よし、変形だ！」コクピットで金剛衆のガーディアンが叫ぶ。鋼鉄の獣は高らかに咆哮すると、みるみる身長100メートルはあろうかという巨人に姿を変え……、
（ガツン！　バリバリバリ……がらがらがら）
「しまった……闘技場壊した」
……確かに黒のチャンピオンは去り、平和は戻ったが、観客・戦士の死傷者は100人を超えたという（合掌）。
〈大阪府・青天霹靂・GF502〉

●【柳かずとし】知力が高そうなガーディアンなのだが、気温が30度以上になると脳が溶けてしまうのに加え、相棒が【あさかちゃん】なので、せっかくの知力の高さがいかされていない薄幸のガーディアン。
※【あさかちゃん】については3月号参照。
〈山口県・ルシフェル・GE503〉

●闇姫丸って、古傷攻められたあげくジュピターにやられちゃうなんて、けっこう不幸なキャラだよね。……しぶとそうだけど。
〈愛知県・竜王雄鷹・GE602〉

●「ワーズワースの内庭」コーナーへ
～"鍵"発生クエストの法則～
・基本的に規模が大きいほど発生の可能性は高い。
・参加人数の多いほど発生の可能性は高い。
・目的があきらかに物を特定していると可能性は低い。
〈岩手県・佐々木正幸・GG504〉

●WORDS突撃取材コーナー・第1回
レポーター：こんにちは。各陣営リーダーに取材して、本音を聞いてしまおうというこの企画。まずは「封魔衆」リーダー・封魔小太郎氏です。
小太郎：…………。
レポーター：えっと、まずは質問からです。好きな食べ物と女性のタイプは？
小太郎：何なんだ、その質問は。
レポーター：あれ？　おかしいなあ、質問がすりかえられてる。誰がやったんだ（苦笑）？　ファン多いらしいから……。
小太郎：…………（脱力）。
レポーター：でも一応、ちゃんと答えてくださいね（笑）。
…………後日、この記事は闇に葬り去られたらしい……（つぎはグリス・インビエルノ女史だ！）。
〈滋賀県・かかり水志・GD079〉

※というわけで、ゲーム終了に合わせてレポートルームも今回でおしまいです。毎回、多数のイラスト＆文章投稿、ありがとうございました。ゲームの成績優秀者およびこのページに熱心に投稿して方々には、編集部より粗品をお送りする予定です……ホントに粗品なのであまり期待しないように（笑）。では、またいつか会える日を祈って。

▲神奈川県・伊坂徹（GD610）今回は頭脳作戦ですか？

▲鹿児島県・も、もうダメだ（GD606）1コマ目の人もあやしい。

▲兵庫県・猫の散歩道（GC604）1人1人の力は小さくても……。

▲福岡県・ゆみいる（GG601）単純、でも大当たりの読み。

▲沖縄県・宮城守礼（GE612）魔獣とのツーショット。きまってます。

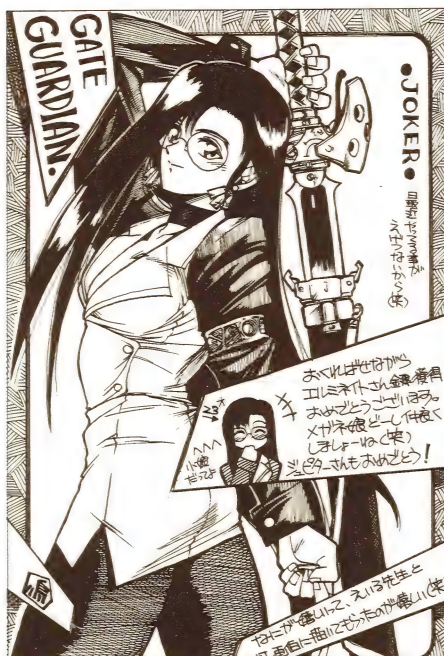
▲大阪府・大森鋭貴（GC616）前回リクエストの男性キャラ。金剛衆・対魔導兵小隊の面々。

▲千葉県・田中裕馬（GE605）舞うような剣技を使う守護者。

▲京都府・さんとお・たけし（GB095）制服姿は逆に目立つかも。

▲神奈川県・ムク太郎（GD605）犠牲者続出？危険すぎるトラップ。

▲北海道・玲瓏うぉう（GD604）必殺技の扱いには十分注意して。

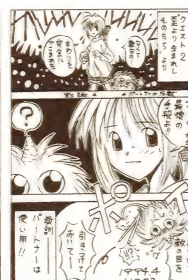
▲神奈川県・CTRL・J（GG602）クエスト3のサイバーな守護者。

▲千葉県・とりあたまの人（GA620）黒の力の者との因縁の対決も今回で決着。

▲神奈川県・Ben（GE601）ラストが不参加とは残念でした。

▲大阪府・HIRO（GA618）秘密兵器の「バク」。鳴き声が◎。

▲東京都・睦月（GA506）黒の力の者も今回が暴れ納め。

▲神奈川県・鱈ちり五助（GA511）現・世界での"地"が出た人が多かったとか。

▲東京都・吼天氏（GC088）両陣営の関係はさらに悪化した（ウソ②）。

▲千葉県・脳みそホエホエ（GE611）もはや奴隷状態のパートナー。

▲兵庫県・氷狼の聖歌（GC615）いまは守護者の卵でもいつかは…

▲神奈川県・孝鳳凰（GA507）魔界都市を駆ける魔獣ハンター。

▲福島県・I・C・S（GB503）これはもう料理人になるしか（笑）。

※合作イラストのID：五十鈴飛鳥（GF613）、諸姉（GB628）、永野芳帆（GA616）、猫乃るしあ（GA509）、若林龍揮（GF502）、ZAG・NIC（GA017）

# エンディング……………………始まりの終わり

世界そのものが揺らいだのをすべてのガーディアンが感じとった。そして、ふたつの力が地を裂いて天空へ駆け上がるのを彼らは目にした。
「消え失せろ！　私は貴様など断じて認めん!!」
「まったく……現実を認めないのは見苦しいよ」
赤の国の女王・ミラーナと〝少年〟……二人のまとう白と黒の力が何度も激しくぶつかりあった。最初は互角のように見えた戦いだったが、次第にミラーナの方が〝少年〟に押されていく。
「な、何故(なぜ)!?」「フフッ、バイバイ！」
〝少年〟の拳がミラーナの腹にめりこみ、彼女はそのまま、地上へと落ちていった。
「何故だ……何故勝てない……のだ？」
あざけるように近づいてくる〝少年〟の気配を感じながら、ミラーナの意識は深い闇へと徐々に沈んでいった。
「間に合わなかったみたいだな、グリス……」
封魔衆頭領・封魔小太郎は、傍らに立つ少女に目をやる。彼の盟友であり、歳に似合わぬ落ち着いた雰囲気をたたえた少女、闇の女神ヘカーテの巫子・グリス・インビエルノである。「まだ間に合うわ、小太郎……力の真理に気づきさえすれば、ミラーナは立ち上がれるはずよ」
グリスはひざまづき、ミラーナの心に接触すべく祈りを捧げはじめた。
『聞こえますか、ミラーナ……』『誰……？』『初めまして、私は闇の女神ヘカーテの巫子、グリス・インビエルノと申します』
「闇」という言葉にミラーナは過敏に反応した。
『黒の力の同類が何の用だ!?』『……ヘカーテは黒の力とは関係ありません。それに、あなたは黒の力を誤解しています。あれは決して邪悪な力ではありません』
グリスは諭すようにミラーナへ話しかけた。その力が聖か邪かは、使う者の心が決めるものであることを。たとえ白の力でも、使う者の心が汚れていれば邪悪なものとなることを。
『それでは、奴らは邪悪ではないとでも言うのか!?』『彼らは邪悪にあらず……不完全な存在なのです。私たちが現・世界へと転生する際に、離ればなれになってしまった私たちのなかの闇……歯止めとなる光の心をなくし、その力の求める方向にしか生きられぬ、悲しい存在……』
いつしかミラーナは、グリスの話に聞き入り、真・世界にいた頃のことを思い出していた。あのころも戦いは確かにあった。それぞれが信じる正義を貫くため、自らの欲望を満たすため、あくなき力を求めるため……そこには白も黒もなく、己の心そのものが戦う理由だった。
ミラーナは思った。自分は何のために戦っていたのだろう？　黒の力の者が、ただ闇に踊らされているだけだったなら、自分は光に踊らされていただけなのではないのか？
『グリスよ……私はどうすればいい？』『黒の力を受け入れるのです、元ある姿に戻るために』
『だが……奴を受け入れたとき、私は私でいられるのだろうか？　私の力は奴の足元にも及ばない。一つになったとき、私は闇に呑み込まれないだろうか？』『……自分の力を信じるのです。あなたは絶対に闇に呑み込まれるような人ではありません。あなたの元には、あなたの強さを信じて、多くの仲間が集っているではありませんか。彼らの信頼に応えることは、あなたの使命なのです……だから、立ち上がって』
〝少年〟がミラーナの元へとたどり着いた。ミラーナの体は、死んだように微動だにしない。
「もうあきらめたみたいだね、君の力はぼくが使ってあげるから、安心してひとつになろうね」
〝少年〟がミラーナを抱き上げた時、彼女は突然目を覚まして〝少年〟の手首をつかんだ。
「その言葉、そっくりお前に返す！　お前の存在を受け入れよう、そして私の力になれ!!」
ミラーナの体から、白の力の光が爆発した。光は急速に輝きを増していき、〝少年〟の体を瞬く間に飲み込んだ。
「か、勝つのはぼくだ！　ぼくこそが……」
〝少年〟と彼に付き従う二人の黒の力の者は、白の力の奔流のなかに溶けていった。ミラーナの放つ光はさらに輝きを増し、すべてのガーディアンを包み込んだ。そして光が収まった時、そこにはミラーナがひとり立ちつくしていた。
周囲には、彼女を慕う赤の国のガーディアンたちが少しづつ集まってきていた。
「ご無事ですか……ミラーナ様？」
側近の一人の呼びかけに振り向いたのは……かつてミラーナだった者だった。その表情には、今までの彼女にはない力強さに満ちあふれ、それまでと違う存在に生まれ変わったようだった。
黒の力の者との戦いは終わったが、黒の力の存在が消滅した訳ではない。本来あるべき場所に……ガーディアンたちの心の影へと戻っていっただけなのだ。いつか真・世界の封印が解かれた時、どちらの力が覇権を握るのか……その運命は一人一人の心がどちらに傾くかにかかっている。それこそが、今この時からはじまるガーディアンたちの新たなる戦いなのだ。

**1・赤の国(超力衆)**
真・世界を代表する四大国のなかでは、最古の歴史を誇る魔法王国であり、成熟した社会と絢爛たる文化を誇っていた。国を統べる女王ミラーナは、黒の力を己の内に取り込み、新たなる存在へと生まれ変わった。清濁合わせ呑む度量の大きさと懐の深さを身につけ、絶大な指導力を発揮。「来る者は拒まず」を基本とした外交政策で同盟陣営を増やし、一大勢力を築く。

**2・青の国(剛力衆)**
かつて真・世界最強とうたわれた武闘国家。13選王侯らの覚醒による陣営内の混乱は、離反者を生み出したものの、逆に残った者たちの結束を固めることになった。現在は国力の充実を第一目標に掲げ、派手な動きこそ見せないものの、その力は着実に増している。国力の疲弊した緑の国と同盟を締結。期が熟せば、共に覇権を握るべく立ち上がることは確実と見られる。

**3・緑の国(獣力衆)**
赤の国と並ぶ歴史をもつ魔法国家で、魔獣を呼び出し使役する召喚魔法を得意とする。国をあげて力を注いでいた「黒の力」対策が結局実を結ばず、陣営内には疲労の色がうかがえる。現在は青の国との同盟を締結。魔法の研究と国力回復につとめ、一刻も早く赤の国包囲網を完成させようとしている。

**4・黄の国(金剛衆)**
メカニックに魔法を付与し驚異的な性能を引き出す技術が、剣や魔法以上に受け入れられている、四大国中もっとも若い国家。「黒の力」打倒を果たすことはできなかったが、レヴァ・トレントなど、優秀なガーディアンを多数輩出したその力は誰しもが認めるところ。現在は人材育成に力を注ぎ、各陣営に自国のガーディアンを送り込むことで影響力を強めようと画策。ネイザとの絆はますます強まり、彼女の動きが今後の情勢を大きく左右するものと思われる。

**51・グリス・インビエルノ(静)**
闇の女神ヘカーテをあがめる教団の巫子。光と闇のバランスを保ち、世界を安定させることを使命としている。数では劣るものの、ジュピター・ゼネス、テルトリークといった忠義に厚い仲間の存在、封魔・ジュダ陣営との固い信頼による同盟などで、いまや四大国と肩を並べる一大勢力となった。世界の安定を最大の目的としているだけに、無用な争いは避ける姿勢をとっているが、いずれ否応なしに覇権争いの渦中に巻き込まれるやも知れぬことが悩みの種とか。

**52・封魔小太郎(濃)**
己の野心を持たず、加担した陣営の勝利のみを追求する戦闘・諜報集団「封魔衆」の長。ジュダ陣営とともに青の国の離反者を吸収し、さらに勢力を拡大する。グリスとの同盟は「血を分けた兄妹のようなもの」と公言するほど強いものとなり、グリスが望まぬ戦いに巻き込まれた時は、ジュダ陣営とともに「グリスの剣と盾になる」と宣言。四大国の動きを牽制している。

**53・陸堂浄人(動)**
若き超力衆の戦士集団「アルゼイタル」のリーダーで、真・世界を思うがゆえに過激な行動に走りがち。「黒の力」との接触を宣言したことで多くの離反者を出したが、〝鍵〟取得者で、冷静沈着な御堂零の尽力で陣営崩壊は免れた。この反省からか、彼は陣営を御堂に託し、いずこへともなく消息を絶った。

**54・ネイザ(淡)**
天才的頭脳で練った知略を売り歩き、同好の氏と軍師派遣業を営む天才少女。今度の戦いでは、めだちはしなかったが各地で的確なサポートを見せて勝利に貢献。各陣営に対し大きな影響力を持つ結果となる。契約数の激増と、黄の国との関係強化により多忙となったため、軍師派遣業をブレーン・フォックスに一任。自分は黄の国復権の策略に専念することとなった。

**55・アークライン・フォレスター(濃)**
自然を愛する国・フォレスター王国の王で、過激な自然保護活動家でもある。「黒の力」に対する徹底抗戦発言を証明するかのように、各地で活発な活動を見せた。しかし、単独での戦いに対するいきづまりと、陣営内からの突き上げで、柔軟な外交活動をすることを約束。その手始めとしてジャンマ陣営との関係改善に乗り出したが、まだ先行きは不安である。

**56・ジュダ・ペンドラゴン(動)**
独立国家建設を夢見る豪族集団「闇鬼(ダークエルフ)」のリーダーで、部下思いの好人物。今回は派手な動きを見せなかったが、彼の男気に引かれて来た青の国の離反者を吸収して勢力拡大。グリスの考えに共鳴し、グリス・封魔陣営との同盟はさらに強固なものとなった。

**57・リューナイリン(水)**
「水の司」と呼ばれる水に精通した一族の少年。今回めだった成果があげられず、緑の国の研究プロジェクトに貢献ができなかったことに責任を感じていたが、緑の国から協力体制の続行を頼まれ、今後も同国と歩調を合わせる模様。

**58・ジャンマ・アシュタミー**
自然と一体化した文化体系を持つ小国家・アマラーヴァティの王。配下のイシル＝ゾア＝ルクスが〝鍵〟を手にいれたことで、魔に侵された国土再生の方法を見いだした模様。この功績を称えてイシルは王の側近へと迎え入れられたが、無用な争いを好まないイシルがアークライン陣営との関係改善を提言。〝鍵〟取得の功績からむげに断りきれず、外交交渉開始を約束。近い将来両陣営の雪解けがあるものと思われる。

**59・アレンファルト**
かつて赤の国によって解体された「輝きの森の魔導学館」の長。「黒の力」による赤の国打倒をめざしたものの成果があげられず、逆に勢力を増した赤の国から追われる身となってしまう。再び影に潜み復活の機会をうかがっている。

**60・ワーズ・ワース**
真・世界のさまざまな伝承・見聞を記録する中立的な情報収集組織〝ＷＯＲＤＳ〟の長。今回はあくまで情報収集に徹したせいか、アステル・Ｇ・Ａをはじめとするメンバーたちがなかなか密度の濃い情報を収集してきた。「黒の力」の正体を看破したグリスに注目し、その知識を記録におさめようと接触をしている模様。

## ◉原作者あとがき◉

阿須貞明

というわけで、電撃王誌上ゲーム版『ゲートガーディアン』はこれにて完了です。始まりの時も、同じ基本設定の物語である『ゲートワールド』から『ゲートガーディアン』になるにあたって、いろいろなことがあり、驚かせてしまいましたが、終了の時も突然で驚いた方も多いと思います。
ですが、参加者と共に作り出してきた物語がまだその輪を閉じていないように、ゲートの世界もこれで完全に終わってしまうわけではありません。きっとまたどこかで、そして違う形で、出会うことができるかもしれません。そのときもこの世界は、やはり参加者が作っていく物語であるはずです。それまでの間、しばしのお別れです。
最後になりましたが、毎回すばらしいイラストを描いてくださった中村さん、藤沢さん、私が最初の設定制作後は何もしなかったため多大なる苦労を構成や文章面でなさってこの『ゲートガーディアン』を実際に作りあげてきた丸山さん、斉藤さん、どうもありがとうございました。

**電撃誌上ゲーム『ゲートガーディアン』を長い間応援いただき、本当にありがとうございました。参加者のみなさんと作り上げたこのすばらしい世界を、いつの日か別の形でみなさんのお目にかけることを約束いたします。**

# パソコン ソフトショップ BROS!（ブロス）

パソコンソフト欲しくなったら、まずBROS！
BROSはあなたの期待に応えます!!

◆

送り先：〒556 大阪市浪速区日本橋東3-12-6 サイトウビル2F

## 美少女ソフトコーナー

| ソフト名 | 機種 | 定価 | 売価 |
|---|---|---|---|
| あやよさん1-2-3 | TOWNS | 6800 | 4700 |
| あゆみちゃん物語 | 98,X68,TOWNS | 6800 | 4700 |
| AH・AN（ア〜アン） | 98 | 6800 | 4700 |
| アルキルフォス | 98,X68,TOWNS,98マルチ | 6400 | 4400 |
| アニヴァーサリー | 98 | 7800 | 5400 |
| アンビヴァレンツ | 98,X68 | 6800 | 4700 |
| アラベスク | 98 | 7800 | 5400 |
| あすか120% | TOWNS | 9800 | 6800 |
| ASH ーアシュー | 98 | 8800 | 6100 |
| 淫獣学園 | 98 | 8800 | 6100 |
| 淫獣幻夢2 | 98 | 7800 | 5400 |
| イマージュ | TOWNS | 7800 | 5400 |
| インクレディブル・マシーン | 98,TOWNS | 8800 | 6100 |
| if〜イフ1,2 | 98,X68,TOWNS,98マルチ | 各7800 | 各5400 |
| インビテーション | TOWNS,98マルチ | 12800 | 8900 |
| 宇宙怪盗ファニーBE | 98,X68 | 7500 | 5200 |
| 悦楽の学園 | 98 | 7800 | 5400 |
| L（ELLE） | 98,X68,TOWNS | 7800 | 5400 |
| エレメンタル oh! | 98 | 7800 | 5400 |
| エンゲージエランズ | 98 | 7800 | 5400 |
| Oh！Pai | TOWNS | 7800 | 5400 |
| 学園戦士セーラーファイター | 98 | 7800 | 5200 |
| 学園戦記 | 98 | 8200 | 5700 |
| 学園物語 '93 | 98 | 8800 | 6100 |
| 学園ボンバー | 98 | 7800 | 5400 |
| 河原崎家の一族 | 98,X68,TOWNS | 7800 | 5400 |
| カスタムメイト | 98 | 7800 | 5400 |
| きゃんきゃんバニー5エクストラ | 98,X68,TOWNS | 8800 | 6100 |
| CAT'Sパート1 | 98,X68,TOWNS | 7800 | 5400 |
| 禁断の血族 | 98 | 7800 | 5400 |
| クイーン・オブ・デュエリスト | TOWNS | 9800 | 6800 |
| クイーン・オブ・デュエリスト外伝＋外伝a | TOWNS | 11800 | 8200 |
| クイーン・オブ・デュエリスト外伝＋a | LIGHT TOWNS | 9800 | 6800 |
| けっこう仮面おしおきパラダイス | 98 | 8800 | 6100 |
| 高校教師 | 98 | 9800 | 7100 |
| GOKKO1,2,3 | 98 | 各7800 | 各5400 |
| ここは楽園荘 | 98 | 6800 | 4700 |

| ソフト名 | 機種 | 定価 | 売価 |
|---|---|---|---|
| コンサート | 98 | 6800 | 4700 |
| サニーナの伝説 | 98 | 7800 | 5400 |
| サークルメイト | 98 | 7800 | 5400 |
| シャングリラ | 98,X68,TOWNS | 7800 | 5000 |
| シャングリラ2 | 98,X68,TOWNS | 8800 | 5700 |
| 雀妃楼 | 98 | 7800 | 5200 |
| 女子高校生少女発熱 | TOWNS | 12800 | 9300 |
| 女子高生少女変身コスプレスペシャル | TOWNS | 12800 | 9300 |
| スチーム・ハーツ | 98 | 9800 | 6800 |
| スコラ・ムービーマガジン | TOWNS,98マルチ | 7800 | 6000 |
| スーパーD.P.S | 98,X68,TOWNS | 6800 | 4700 |
| 聖エレミア学園 | 98 | 8800 | 6100 |
| 聖少女戦隊レイカーズ | 98 | 7800 | 5400 |
| セクレ1〜7 | TOWNS | 各9800 | 各6800 |
| 続・妖獣戦記 | 98,TOWNS,98マルチ | 8800 | 6100 |
| ソニックリンカー | 98,X68 | 7800 | 5400 |
| DALK（ダルク） | 98,X68 | 6800 | 4700 |
| DALK（ダルク） | TOWNS | 7800 | 5400 |
| 誰も知らない | 98 | 7800 | 5400 |
| 稚恵美（ちえみ） | 98 | 7800 | 5400 |
| 稚恵美・奈緒美 | TOWNS,98マルチ | 8800 | 6100 |
| CHERRY BOMB | 98 | 6800 | 4700 |
| ツィンピーチス | 98 | 6800 | 4700 |
| ツーショットDIARY | 98 | 8800 | 6000 |
| 荘陽佳肴 | 98 | 6800 | 4700 |
| デーモンシティー | 98,TOWNS | 7800 | 5400 |
| デンゲキ・デビジョン | 98 | 7800 | 5400 |
| days in duel | 98 | 7800 | 5400 |
| DE-JA2 | 98,X68,TOWNS | 8800 | 5700 |
| DOR1,2,3 | 98,X68,TOWNS | 各6800 | 各4700 |
| DOR〜SE'93 | 98,X68,TOWNS,98マルチ | 8800 | 6100 |
| DORベストセレクション（上・下） | TOWNS,98マルチ | 各9800 | 各6800 |
| 同級生 | 98,X68,TOWNS | 8800 | 6100 |
| 透明人間 | 98,TOWNS | 7800 | 5400 |
| 闘神都市 | 98,X68,TOWNS | 6800 | 4700 |
| 突撃！ぱっこんストリート | 98,X68 | 8800 | 6100 |
| ドッぴゅんドンぴ写 | 98 | 7800 | 5400 |
| ドラゴンナイト4 | 98,X68,TOWNS | 8800 | 5700 |
| ナイトウォーカー | 98 | 7800 | 5400 |

| ソフト名 | 機種 | 定価 | 売価 |
|---|---|---|---|
| 奈緒美 | 98 | 5800 | 4000 |
| ナッツベリー | 98 | 7800 | 5400 |
| 虹色電飾娘 | TOWNS | 9800 | 7300 |
| ノ・ヴァ（NOVA） | 98,TOWNS | 7800 | 5400 |
| Bacta2ーバクタ2ー | 98 | 8800 | 6100 |
| 牌牌遊戯（ぱいぱいゆうぎ） | 98,TOWNS | 7800 | 5400 |
| パノラマ倶楽部 | 98 | 7800 | 5200 |
| VIPER（バイパー）V6,V8 | 98 | 各6800 | 各4700 |
| VIPER V6ターボ | 98 | 6800 | 4700 |
| VIPER V8ツインターボ | X68 | 6800 | 4700 |
| VIPER V10 | 98 | 7800 | 5400 |
| V.G（ヴァリアヴル・ジオ） | 98 | 8800 | 6100 |
| ヴァージンドリーム | 98 | 12800 | 9300 |
| VASTNESSーヴァーストニスー | TOWNS | 8800 | 6600 |
| ハーフムーンにかわるまで | 98 | 8800 | 6100 |
| Hercequary（ハースキュアリー） | 98 | 8800 | 6100 |
| パンドラの森 | 98 | 8800 | 6100 |
| 美少女ハンターずっこんX | 98 | 8800 | 6100 |
| ヒータークイーン | 98 | 7800 | 5400 |
| ふぇち | 98 | 6800 | 4700 |
| プレミアム1,2 | 98,X68,TOWNS | 各7800 | 各5400 |
| ぷろすちゅーでんとG | 98,X68,TOWNS | 6800 | 4700 |
| ファイナルブレイカー | 98 | 10800 | 7500 |
| ぷりんせすでんじゃあ | 98 | 7800 | 5400 |
| フラッシュバック | TOWNS | 12800 | 10200 |
| ポゼッショナー | 98 | 7800 | 5400 |
| ホップステップ雀符 | 98 | 7800 | 5400 |
| PONKAN | 98 | 6800 | 4700 |
| Mag-R | 98 | 7800 | 5400 |
| 麻雀幻想曲2 | 98,TOWNS,98マルチ | 7800 | 5400 |
| 舞夢 | 98 | 8800 | 6100 |
| 麻雀でPON！ | 98,TOWNS | 7800 | 5400 |
| 麻雀エレガンス | 98 | 5800 | 4000 |
| 魔天学園 | 98 | 7800 | 5400 |
| Marion | 98 | 7800 | 5400 |
| 美穂 | 98 | 7800 | 5400 |
| ミラージュ2 | 98 | 8800 | 6100 |
| メタモルミーナ | 98 | 7800 | 5400 |
| 闇の稜線 | 98 | 7800 | 5400 |

| ソフト名 | 機種 | 定価 | 売価 |
|---|---|---|---|
| 妖幻道夢 | 98 | 6800 | 4700 |
| ようこそシネマハウスへ | 98 | 7800 | 5400 |
| LIKE | 98 | 5800 | 4000 |
| ランス1,2,3 | 98,X68,TOWNS | 各6800 | 各4700 |
| ランス4（HD専用） | 98 | 8500 | 5800 |
| ランス4 | TOWNS | 7500 | 5200 |
| REIRA ーレイラー | 98,TOWNS | 7800 | 5200 |
| ノッスルエンジェルス・スペシャル HD専用 | 98 | 8800 | 6100 |
| ロイヤルQ通 | 98 | 7800 | 5400 |
| W・W（ワーズ・ワース） | 98,X68,TOWNS | 8800 | 6100 |

## Mac／Windowsコーナー

| ソフト名 | 機種 | 定価 | 売価 |
|---|---|---|---|
| ADAMS（CD） | MAC,WIN | 12800 | 10200 |
| OVER EXPOSED（CD） | MAC,WIN | 9800 | 7800 |
| COVER GIRLS Vol.1 Vol.2（CD） | MAC,WIN | 各3900 | 各3500 |
| Karat ADULT SAMPLER（CD） | MAC,WIN | 3500 | 3200 |
| GIRLS WITH GIRLS（CD） | MAC,WIN | 9800 | 7800 |
| GALO Collection 1,2（CD） | MAC,WIN | 各3900 | 各3500 |
| 緊縛美 1,2（CD） | MAC,WIN | 各11456 | 各9100 |
| 口数の多いウインドウズ | WIN | 7800 | 5800 |
| THE AUDITION（CD） | MAC | 4800 | 4300 |
| 女囚幻想（CD） | MAC | 11456 | 9100 |
| 素人処女写真館 | WIN | 7800 | 6200 |
| C.C.ガールズ NAKED COLOR（CD） | MAC | 9800 | 7800 |
| シムシティオリジナル | WIN | 9800 | 7300 |
| スパーモデル 2 | MAC | 4800 | 3900 |
| 電話のベルが（CD） | MAC | 5800 | 4600 |
| デジタルピンナップガールズVol.6 | WIN | 4800 | 3900 |
| 信長の野望・覇王伝 | MAC | 12800 | 10200 |
| WXY Vol.1 Vol.2（CD） | MAC,WIN | 各9800 | 各7800 |
| ブランマーカーVS妖獣戦記A.S.S.P | WIN | 8800 | 7000 |
| ラビリンス（CD） | MAC,WIN | 8545 | 6800 |
| RUBY FRUITS（CD） | WIN | 9515 | 7600 |

**※※最新情報をお手元のFAXへお届けします※※**
1.03-3373-7849へFAXからダイヤルします
2.メッセージの通りBOXナンバー、4ケタと#をダイヤルします
0120#・98ソフト新作情報　0121#・その他の機種ソフト新作情報
0122#・次回BROS広告　0123#・超特価ソフト情報　0124#・本体・周辺機器（激安）
3.ピーッと発信音がしたら、スタートボタンを押します
お手元のFAXへ最新価格・新作情報が届きます

リスト以外のソフトも多数在庫しています（5000本）。欲しいソフトが必ず見つかります。BROSが超特急でお手元へ届けます。一度ご注文いただけば、次回からは電話番号のみで注文出来ます。ご注文いただいたお客様のみの特価ソフト・特典有り。今スグお電話を！

**申込方法**

●欲しいソフトが決まりましたら、代金を現金書留か為替でお送り下さい。その際、〒・住所・氏名・TEL・商品名・機種・メディアをお忘れなく。
●送料は何本注文されても600円（北海道、九州、離島は800円）です。未発売のソフトと合わせて注文される場合2回分必要です。
●代金引換（商品到着時お支払い）を希望される方は、電話・FAX・ハガキでお申し込み下さい。手数料は、何本注文されても500円です。
●商品は、すべて新品・消費税込みです。　●在庫のある商品は、当日発送OKです。PM6:00までにお電話下さい！（代金引換になります。）
●リストに載っていないソフトや周辺機器も多数ありますので、お気軽にお問い合わせ下さい。
●お客様の都合で商品を返品される場合は、1週間以内にお願いします。手数料1000円差し引いて返金いたします。但し送料はお客様負担で、未開封のものに限ります。
●振り込みの方は、三和銀行 恵美須支店（普）3645828 口座名 パソコンソフトショップ ブロスにお願いします。（振り込み手数料はお客様負担です。）

**TEL:06-646-1891**（受付 AM11:00〜PM7:00）
**FAX:06-646-1892**（24時間）

---

※募集 ①FAX・BOX利用者（1BOX〜1000BOXまでOK。必要に応じてBOX番号をチラシ掲載もいたします）操作簡単音声ガイドも使用できます ②ブラックマガジン掲載記事・イラスト投稿募集 ③版下作成いたします（D.T.P電子組版。このチラシもD.T.P電子組版です）④電脳Supperブラックマガジン取扱い店 ◉各お問い合せ、くわしい資料はストレート管理部までご相談ください。

# 新BOXスタート

新作ソフト発売リスト
パソコン・ワープロも激安

ストレートFAX・BOX
24時間FAX価格情報 03－3373－7849
BOX番号［0024#］98パソコンソフト
BOX番号［0025#］DOS／V MAC

# 全国通販のストレート倶楽部

オール３０％引き　送料何本でも600円　代引き500円
マウスマット（￥1500）プレゼント（先着3000名様）

## ソフトオール３０％引き

BOX番号　0040#〜0049#

| メーカー | ソフト名 | 定価 | メディア |
|---|---|---|---|
| アリス | 宇宙盗賊ファニーBEE | ￥7500 | 98.68 |
| 姫屋ソフト | ASH | | 98 |
| レッドゾーン | 美穂 | ￥5800 | MAC－CD |
| ぱせり | イマージュ2 | ￥7800 | TWS3.5 |
| アップルパイ | エレメンタル OH！ | ￥7800 | 98 |
| エルフ | ドラゴンナイト4 | ￥8800 | 98.68.TWS |
| レッドゾーン | アラベスク | ￥7800 | TWS－CD |
| シルキーズ | REIRA－レイラー | ￥7800 | 98.TWS |
| GE.TEN | 臥龍伝－三国制覇の計 | ￥12800 | 98 |
| カクテル | ハーフムーンにかわるまで | ￥8800 | 98 |
| アリス | アンヴィヴァレンツ二律背反 | ￥6800 | 98.68 |
| ぱせり | Mug－R マグアール | ￥7800 | 98 |
| ミンク | ツーショットDiary | ￥8800 | 98 |

IBM,MAC,9821CD－ROM　Windows対応
直輸入アダルト Heavenly BodiesV. 1,2,3　各￥7900
下石システム　フォーミュラー68Kツール　19800　￥17800
ソフパル　COPYAID　98／68／88　￥2000

## BOX番号　0030#〜0037#（PC98）

| 品名 | 標準価格 | 特価 |
|---|---|---|
| 98FELLOW／MATE　98MULTI | 25－35 | %割引 |
| エプソン　486RS2／SE2／HG／HX | 25－35 | %割引 |
| ワープロ NEC 富士通 シャープ 東芝各社 | 35－50 | %割引 |
| SIS　ASBサウンドボードADPCM | 24800 | 19800 |
| ユニカ　SOUND　オーケストラEMS　15重和音 リズム5音 ステレオ MML ADPCM | 32000 | 9800 |
| マウス　MH400 切替DPI＋H98　100／200／400／800 | 9800 | 2800 |
| パソコン OAガス圧式チャアー | 28000 | 8800 |
| パソコンラック 4段キャスター付 | 25000 | 8800 |
| 三菱化成　MO3.5 MR3H1／128MB | | 2800 |
| マクセル　MD2HD　50枚ビジネスパック | | 2800 |
| マクセル　MD2HD　A10P | | 880 |
| N／B　MF2HD　50枚白箱 | | 2800 |
| リアル　スピード競馬　タイム指数法 | 19800 | 14800 |
| タワーソフト　GRAND SLAM　科学的競馬コンピュータ分析システム | 19800 | 13800 |

## 24時間価格・在庫情報のFAXサービス　操作説明

① プッシュ回線の電話で「FAX情報BOX」を呼び出します。03－3373－7849
② FAX・BOX番号 0024# または 0025# を押してください。
③ ピーという発信音が聞こえましたら、スタートボタンを押してください。
④ あなたのFAXに資料が届きます　情報料無料

ダイヤル回線の場合は、トーンかプッシュを押しながらBOX番号を入力してください

**新FAXBOX ℡03－3373－7849**

0024#　ストレート　98用総合案内
0025#　ストレート　MAC・IBM総合案内

| | |
|---|---|
| 0030#　パソコン・ワープロ | 0031#　プリンター・CRT |
| 0032#　98用 HDD FDD各社 | 0033#　98用サウンド・テンキー |
| 0034#　各種マウス・サプライ案内 | 0035#　X68・TWS関連案内 |
| 0037#〜0039#　98カタログ販売 | 0040#　新作ゲームソフト案内 |
| 0041#　30％OFF人気アダルト | 0042#　特価ソフト |
| 0043#　98ゲームソフト全リスト | 0044#　X68　TWS全リスト |
| 0045#　MAC DOS/V Windowsリスト | 0046#　ビジネスソフト実務 |
| 0047#　ビジネスソフト特価 | 0048#〜0049#　ソフトカタログ |
| 0050#〜0052#　DOS／V周辺案内 | 0053#　DOS／Vケーブル各種 |
| 0054#〜0056#　DOS/Vカタログ販売 | 0060#〜0062#　MAC関連案内 |
| 0064#〜0066#　MACカタログ販売 | 0080#　レーザーポインター案内 |
| 0081#　UFO・GP関連案内 | 0082#　ブラックマガジン案内 |
| 0083#　ブラックマガジン取扱店案内 | 0084#　BOXオーナー募集案内 |
| 0085#　記事、イラスト、投稿募集 | 0089#　ストレート倶楽部案内 |

0090#　Sリサイクルー売りますコーナー
0091#　Sリサイクルー買いますコーナー
0100#〜0104#　㈱トライコーポレーション
0110#〜0111#　㈱日本システムサービス
0120#〜0124#　ブロス

新BOX登場

この他に、超目玉品・超特価数量限定の隠しボックスなどもご用意しています。

東京都千代田区外神田4-4-9定貞ビル2F

営業時間
平日12:00〜18:00
土曜12:00〜18:00
定休日……日・祝日

**MAC TOP**
TEL03-5294-6350

---

激安

ブロック5F パロディ＊ハウス

パソコン・ワープロ専門店
ソフト在庫・種類　全道一

駅前通り　北海道銀行中央支店　そうご電器　5F　4丁目　狸小路3丁目　2丁目

**PARODY HOUSE**
〒060 札幌市中央区南2西2ブロック5F

年中無休 AM 11:00－PM 8:00
TEL　011－221－7006
FAX　011－221－2825
北海道銀行、中央支店（普）0710922

---

電脳 Supper　初心者からマニアまで必見
**ブラック マガジン**　5月創刊 B5 80頁　税込￥850
特集 香港SF周辺機器の驚異　バックアップとプロテクトパソコン・SFゲーム改造パラメ　謎のSFCD－ROM　UFOハイパーをV3に　UFOに増設RAMを　GAME DOCTORの隠れ技
BOX番号0081#　0082#
電脳遊戯月刊　最新版￥2,400
（メール代、手数料込み）

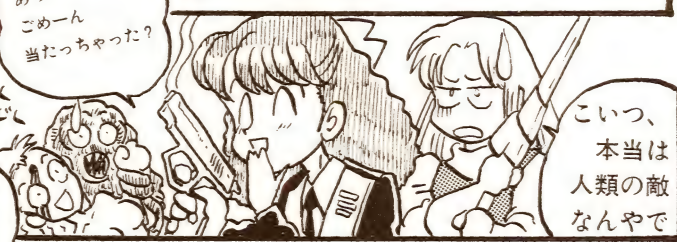
**最新・電子の指し棒**　登場！LAPO640（10倍）・650（5倍）
詳しい資料は
ストレート情報BOX番号　0080#
レーザーポインター　￥9800→特価￥5800
（革命児、超ベストセラー）
レポ650（5倍）　￥19800→特価￥12800
（価格と明るさの高次元バランス）
特長 会議、説明会、建築現場での指示、手で触れる事のできない展示物の説明に

香港直輸入おもしろゲーム雑誌（パラメータなど掲載）
電脳遊戯月刊　最新版￥2,400（メール代、手数料込み）
さらに年間購読￥22,800も受付中　BOX番号
UFO ㊙ニュース　GP ㊙ニュース　0081#
（UFO又はGPの機能&パラメータ・他機種互換など）
各￥1,000を今なら→80円切手×7枚を郵送してください
SF関連商品もお取扱いいたします。

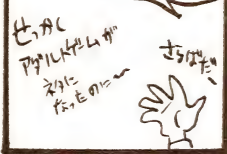
・消費税、送料がいります。ソフトは何本でも600円
・商品はすべてメーカー保証付新品です。
初期不良は交換いたします。（二週間以内、当社までの送料はお客様負担です。）
・現金書留、または、銀行振り込みで
・便利な日・祝日・指定日配達OK！
・代金着払いは、一個口につき手数料500円が必要です。
・お客様にストレート（各店共通）の総合見積書とカタログをお送りいたします。返信用の封筒に90円切手を貼ってお送りください。

〒151　東京都渋谷区幡ヶ谷3－19－4コーポキヨシ
（全国通信販売）
**ストレート**
TEL　03－3320－0450
FAX　03－3377－7793

東京都民銀行新宿支店
振り込み口座（普通）0720924
お振り込み手数料はお客様負担となります。
お振り込み前に必ず在庫の確認をしてください。

とりたてて言うほど
長くもならなかったけれど
このコーナーもついに最終回
そこで、少ない言葉では
誤解もあるかも知れない
けれど言いたいこと
言ってしまいましょう
みなさんは
「文化はピラミッド」
と言う言葉を御存知
でしょうか？
これは、文化というもの
は底面が広いほど
その頂きは高くす
ぐれたものである
という意味です
ベつに 円すいでも いいんだけれど… ピラミッドの方が わかりやすいわね。
例えばアメリカ映画
スポーツならサッカー
漫画や音楽
ゲームで言えば
ＩＢＭ－ＰＣや
ファミリーコンピュータを
考えてみて下さい
そう、高い頂上を
生みだし支えるには
巨大な底面が
必要なのです
ポイッ
ダンジョン・ハンター
迷宮狩り
妖獣戦記
への挑戦
俺の名はショウ
百戦錬磨の作戦指揮官だ
今日も今日とて、妖獣の魔の触手から
人類を救わんものと、厚い信頼で結ば
れたバイオソルジャーたちを指揮して
戦っているのだ……
あっ
ごめーん
当たっちゃった？
こいつ、
本当は
人類の敵
なんやで
勝手な
ことを
するなー！
作／新田真子
ああ堂々の最終回、
文化論になってしまいました
ＭＵＩＩ　君の
素顔が見たい
いいわ
隊長に
なら
はい
わあっ
なかば
予想は
してたが…
まだ
できてない
あっこれで
終わりなの
か～!?
さらばだ

その第１歩がどのような形にしろ、
とにかく、まず量が大切なのです
文化の成長は量の拡大です
量があれば同時に多様性が
生まれます
この多様性を獲得できるか
どうかが成熟への鍵です

十人十色ともいいますが、
不思議なことに人間は、個人
個人が別個の価値観を持って
いると同時に、結局みな同じ
ところをもとめるという性質
を持っていて、つまりこれが
ピラミッドを形成する骨格となります

少し言葉を変えると人間には、
「いいもの」と「好きなもの」を判断
できる能力があるわけです

ピラミッドの頂点となる
映画ならアカデミー賞、
サッカーならワールドカップ、
ファミコンならゼルダやドラクエは
この「いいもの」であると同時に
「好きなもの」であるというわけ
です

一方、
ピラミッドの底面の巨大さは
時として、ハシにもぼうにも
かからないわりにはけっこう
好き、というものを生み出し
ますね
マイフェイバリットというやつ
です

ファイアーエムブレム（ファミコン）なんて
一歩まちがえれば ただのクソゲー
よね、
こんなのが出てくるのも ファミコン
ならでは、
ゲーム性ということだけでなく
そのゲームの.

量の拡大は、価値と方向性の
多様化と同時に、みなが認め
る頂上をより高いところへと
押し上げていくわけです

ヘルレイザーや
トレマーズが好きというやつも多いだろう
フォードフェアレーンも 好きだなあ。

よって、文化に少数精鋭は
ありえません
数は少しでもよいものだけを
なんてウソです

これいうのは
発展しない、
ただ
どまりに
なって
しまう
のだ

わずかな頂きを生み
出すには、巨大な底面が
必要なのです

歴史が証明しています

ベートーベンやモーツァルト
のかげには歴史に残らない
カコの多くの作曲家が
いたはずです

アメリカでは、毎年
どーしよーもない映画も
山のように作られてい
ます

まるで
無価値のような
これらの存在も
結局は文化にとって
必要な存在
なのです

駄作に存在価値なしって
いう人もいるけど、やっぱり
駄作も必要なのよね

そして、その
底面を楽しめる文化が
大人になった文化です

文化が大人って
ことは、社会と
人間も大人って
ことです

頂上だけ
みてちゃだめよ.
目指すのは 頂上でいいけど
五合目のドライブインで
やめちゃうっていうのは
困りもんだけどね。

ではコンピューターゲームについては
どうでしょうか？
ファミコンやＩＢＭのゲームたちは
かなり多様です。では日本の
パソゲーは？　ちょっとあぶないかも
しれません

メガドラは量に、ＰＣエンジンは
多様性にやや劣るようです
大丈夫でしょうか？
新しいゲーム機は？

とにかく
ソフトが出ない
ことには ねえ…
うーん

日本ではメディアが量の拡大のみ考え
多様性を殺してしまうことが多々
あるようです、たのむぜ電撃王

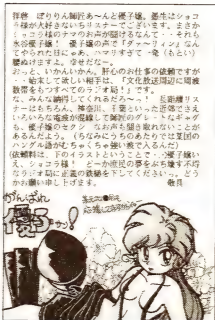
わざと言ってなかったけど
ユーザー個々の価値観も
とても大切なのよー

あなたは
大丈夫？

# 爆れつハンター放送局

**ラジオドラマも絶好調で、人気沸騰中の『爆れつハンター』！放送局も負けてられない！　今回はファンのおハガキ特集だ!!**

ラジオドラマの反響がすごい！　元気いっぱいのドラマパートに、ノリノリのＤＪパート、両方とも大ウケみたいで放送局としてもうれしい限りだ。ファンのおハガキも、山のように押し寄せているぞ。今回はそんなファンの熱いハガキたちの一部を紹介することにしよう。

▲千葉県／あ

**ラジオドラマ毎週楽しみに聴かせていただいてます。『爆れつハンター』は超おもしろいので、小説を探しに行ったんですが、20軒近くまわったのに一冊もないんです。悲しい……それだけ人気があるって事なんでしょうか？　でも注文しておきましたので、近日中に手に入れてみせます!!**

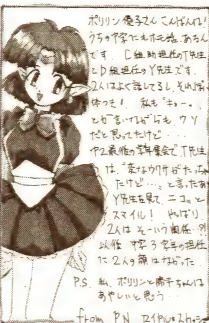
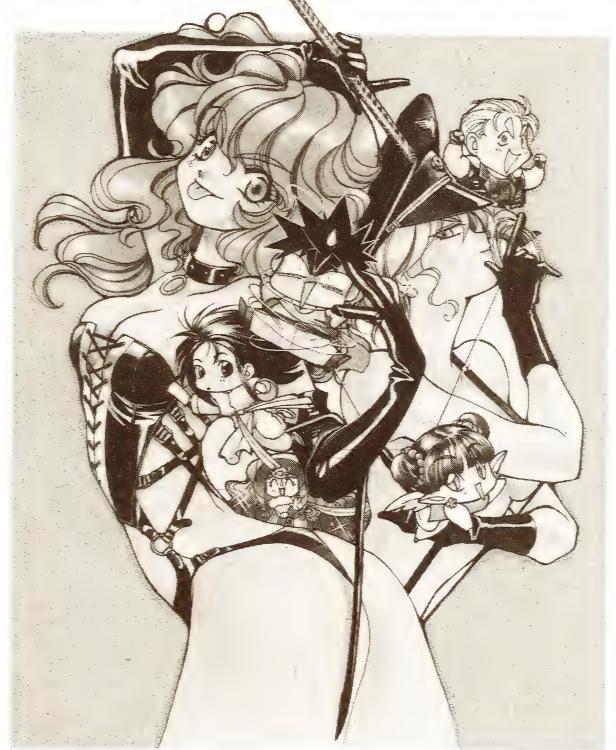
**（神奈川県／らせん）**

えらいっ！　きみはファンの鑑だっ!!　あんまり人気がでたもので、あちこちで『爆れつ』が手に入らないというハガキが放送局にもたくさん来てるのだ。そういう場合は、らせんさんのようにすぐさま書店に注文するように！

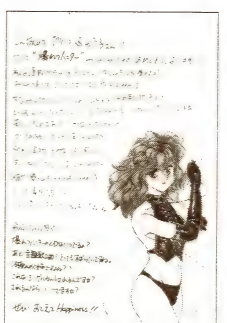
**とうとう始まってしまいましたね『爆れつハンター』。第１回目、さっそくチューニングしたら、おおっと、ポリリンの生の声！　脚本家さんが声だすのって珍しいから、とってもうれしいです。ドラマの感想なんですがすごくグッド！　キャストもバッチリで期待大です!!　ところで、ドラマのシナリオは書き下ろしなのですか？　それとも小説やマンガのストーリーを使うのですか？　ぜひ教えてください！**

**（愛知県／にしのうみ鯨）**

フフフ、ＤＪパートは、そのかっとんだ内容とポリリンの美声とイカしたトークで大好評！　おかげで女性ファンが以前の10倍近く急増したらしいぞ（？）

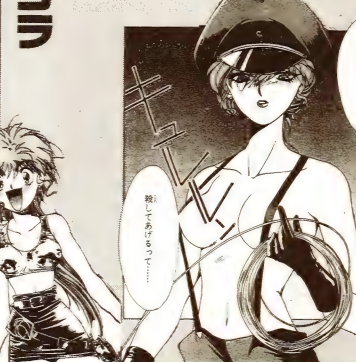
さて質問の答だが、ラジオドラマのストーリーは完全オリジナルだ！　マンガや小説で『爆れつ』を知っている人も、ラジオではじめて知った人も、同じくらい楽しめるようにと、ポリリンが血の汗流しながら練り上げた、抱腹絶倒、空前絶後、愛と涙と笑いと感動が凝縮された作品なので、みんな楽しみにして聴き続けてくれ。そのおもしろさは、放送局も絶対保証するぞ。

▲東京都／ロイヤルスカッシュ

**ラジオドラマ放送開始おめでとうございます。ポリリンと優子さんのＤＪに、超豪華キャストのドラマということで、すごく期待しています。ところで、番組の公開録音などの予定はあるのでしょうか？**

**（愛知県／岩城健吾）**

おお、グッドタイミングな質問だ！　公開録音は８月23日（火）に東京・池袋の豊島公会堂で行われることが決定したぞ！　詳しいことは次号でお知らせするから、楽しみに待っててくれ！

▲千葉県／街のコピー屋さん

## 『爆れつハンター』キャラクター名（迷？）鑑

**ショコラ**

ティラの姉で、キャロにラブラブのイケイケギャル。ティラ同様、戦闘時には恐怖の女王様モードに。その迫力はティラ以上だ！

**ガトー**

その鍛え上げられた美しい筋肉を見せびらかすのがシュミのアニキなヤツ。武器はその筋肉で、鉄よりも固く魔法さえ跳ね返すぞ！

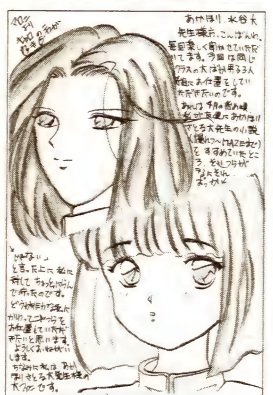
## ハガキくれっっっっっ！

このコーナーでは『爆れつ』ファンの熱いハガキを大募集中！　ラジオドラマの感想から、マロンやティラへのラブコール（キャロットは？）、あかほり・臣士両先生へのファンレターまで、『爆れつ』に関することなら何でもOK！　イラストハガキは『電撃王』で使う可能性が高いので狙い目かもね。

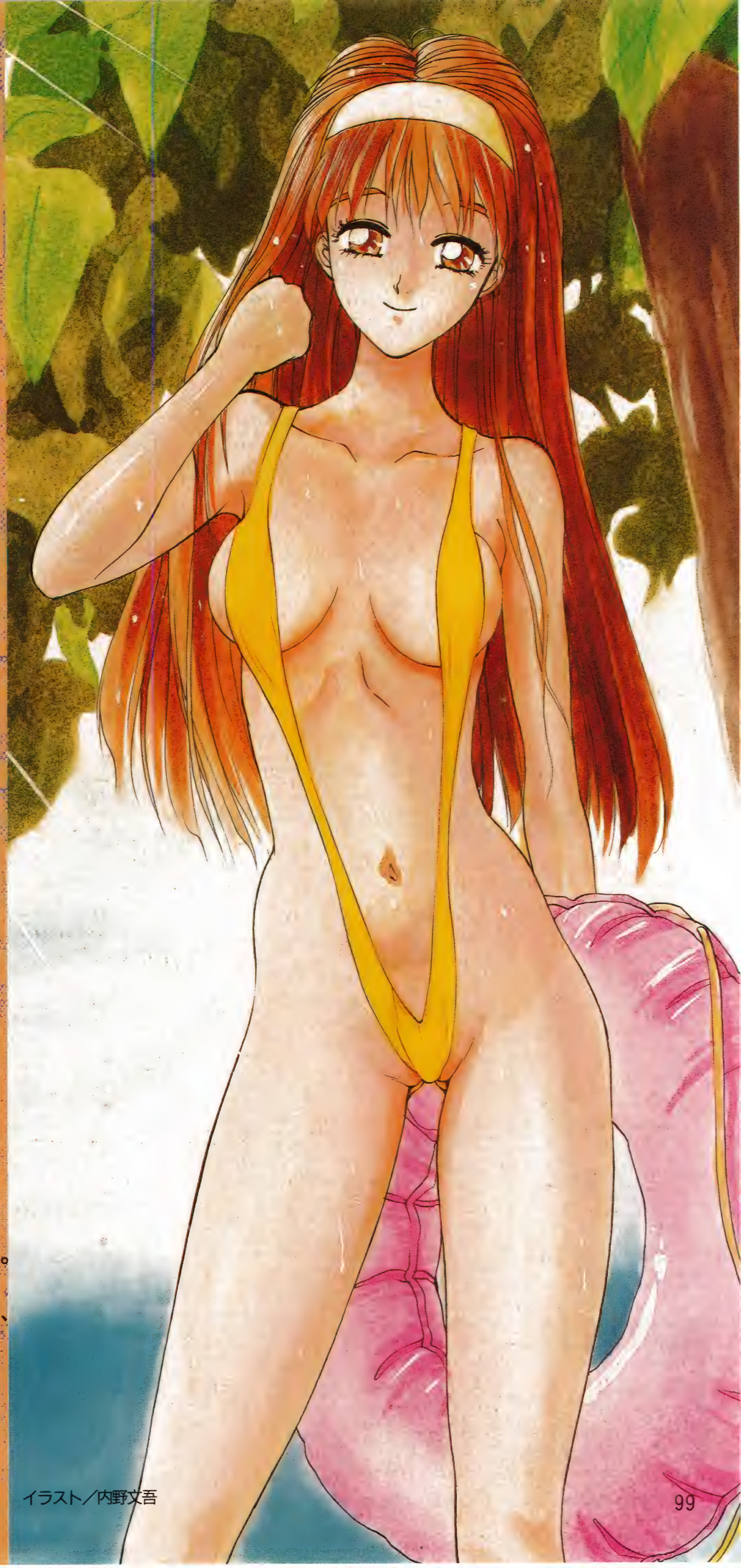
あて先は〒１６０－０２　文化放送『爆れつハンター』係まで。

『電撃王』だけでなくラジオでも取り上げるのでどんどん送ってくれ！

▲山梨県／結城翔

ラジオドラマ『爆れつハンター』は……文化放送＜1134KHz＞毎週金曜日25:00～25:30、東海ラジオ＜1332KHz＞毎週月曜日22:00～22:30、山梨放送＜765KHz＞毎週月曜日22:30～23:00、静岡放送＜1404KHz＞毎週水曜日22:00～22:30、新潟放送＜1116KHz＞毎週日曜日23:00～23:30、信越放送＜長野1098KHz松本894KHz＞毎週月曜日23:30～24:00……で放送中！

# アダルト ADULT X エックス PRESS プレス

海に行けば過激な水着のお姉ちゃん。街に出ればタンクトップの美少女とアダルトな（どこが？）ボクたちには、嬉しい季節の到来だ。でもって、クーラーの効いた部屋で、極楽なアダルトゲームを楽しむってのも、また味なものだ。うん、これホント。

イラスト／内野文吾

## ネクロノミコン

フェアリーテールハードカバー☎03(3205)3685/AVG/PC98VM/FM-TOWNS/8,800円/6月末発売

フェアリーテールの新作は、H.P.ラヴクラフトのクトゥルー神話を題材にしたホラーAVG。そのシナリオは、自らの系譜を探る旅に出た雑誌記者が、訪れた漁村で、次々と怪異な事件に遭遇するという内容であり、アーカムの村、ダゴン教会、インスマウス、魔法の書ネクロノミコンなど、クトゥルーファンにはたまらないキーワードが続々と登場する。忌まわしいモンスターと美女の交配など、ホラーチックでシリアスなエッチシーンが見どころだ。

▲「深き者(インスマウス?)」に襲われる少女。うう、グロイぞ。

▲壁につながれたコーデリア。周りは怪物たちが！

▲アーカムの村には娼館もある。そこで娼婦から聞いた出来事は……？

▶パブ「キルマンハウス」を経営するコーデリア。まだ10代の少女だ。

▲娼館で選んだ1人とエッチするジョナサン。主人公の役得かな♡

**ソフトハウス掲示板**
フェアリーテールの新レーベル「ハード・カバー」第1弾は、圧倒的ボリューム超大作だ。

## スーパーウルトラむっちんぷりぷりサイボーグマリリンDX

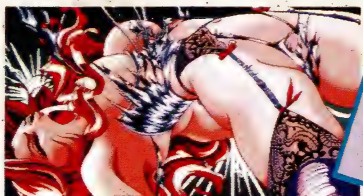
JAST☎03(3706)9766/AVG+RPG/PC98VM/価格未定/6月発売

美少女ゲーム史上もっとも長いタイトルと思われるこのゲームはJASTから発売予定のSFコメディAVGだ。マッドサイエンティストの父を持つ主人公、天宮ケンジは、ある日、サイボーグ手術に必要な人口頭脳のサンプルとして、脳を摘出されてしまう。ところがそこへ謎の美女軍団が乱入。ケンジの体をさらって行ってしまったのだ。ケンジは、仕方なく美少女サイボーグの頭脳として蘇り、体を取り戻そうと立ち上がる。

▲原画は漫画家の有栖賀明が担当。

◀▲言うことを聞かない女の子には、「縄縛り」でお仕置き！SMチックなシーンが多いのだ。

▲敵の司令官、ムチムチボンデージの明子を撃破〜！

**ソフトハウス掲示板**
『スーパーウルトラむっちんぷりぷりサイボーグマリリンDX』(買うっち♥)

## DESIRE(デザイア)~背徳の螺旋~

シーズウェア☎048(431)7450/PC98VM/7,800円/7月22日発売

過激なゲーム制作で知られるシーズウェアが、初のSF・AVGに挑戦。南海の孤島に設置された物理・生体工学研究所"デザイア"は、某国工作員によって制御ディスクを盗まれ、崩壊の危機へ陥る。ところがそこへ記憶を失った少女ティーアが漂着し、さらに事態は謎を深めてゆく……。

プレイヤーは、取材記者のアル(♂)と、その恋人で研究所所員のマコト(♀)のいずれかを選んでプレイする。ひとつのシナリオを2人の視点で体験できる多視的なシナリオ展開が楽しめる。

▲ドピュってな音が聞こえてきそう……。

▲『悦楽の学園』で見せた淫靡なCGが、再び登場する。

▲うーん、乱れてますなぁ♡　それツキツキツキ〜！

**ソフトハウス掲示板**
シーズウェア第3弾！興奮必至、マルチサイトシステム！さらに過激に面白い！


写真は一部開発中のものを含みます。価格はすべて税別です。本コーナーで紹介したソフトは、18歳未満の方は、購入できません。

## もっこりまんRPG

イリュージョン☎045(441)9559／RPG／PC98VX／未定／6月24日発売

宇宙からやってきた抱腹絶倒のヒーロー・もっこりまんがRPGで復活。新たなヒロイン2人を従えて、再びコケ性人と対決する！　フル画面アニメ・RAMSなどシステムも斬新だ。

## 野々村病院の人々

シルキーズ☎03(5386)1150／AVG／PC98VM、FM-TOWNS／各7,800円／6月30日

あの『河原崎家の一族』よりさらに分岐の多いマルチストーリー制を採用したAVG登場。自称「天才的探偵」の主人公は、ある病院の院長自殺の原因調査を依頼された。だが調査を進めていくうちに、この病院を取り巻く意外な事実を知る！

## VENUS

ソフトウェアハウスぱせり☎0762(45)3358／AVG+SLG／PC98VX／7,800円／6月10日発売

ゲームの主人公は、倒産寸前のAV会社の社長。「AVは女優が命！」という結論に達した彼は、そのルックスを武器に4人の美人をスカウトし、アダルトビデオに出演させようと行動を開始する！

プレイヤーの目的は、60日の間に4人の女の子をナンパすること。期日が過ぎ、女の子たちのパラメーターが規定値に達していれば、AV出演シーンが見られるぞ。

## いけにえ～享楽の神殿～

Cat's Pro☎03(3360)6786／AVG／PC98VM／7,900円／発売中

3D移動タイプノベルウェアという新しいジャンルのAVG。移動上の分岐点が、そのままシナリオの分岐点であり、途中で登場する女の子とヤリまくるのだ。

## リビドー7

リビドー／AVG／PC98VM／FM-TOWNS／8,800円／発売中／TOWNS版6月中旬発売

主人公の奈留は、エッチゲームのグラフィッカー。彼女の体験を7本のシナリオで語る紙芝居式のAVGだ。お手軽なのに、登場するエッチシーンは超ハード。気の短いゲームファンでも楽しめるぞ！

## 誘惑の吐息

May-Be SOFT☎011(737)5584／AVG／PC98VM／7,800円／6月発売

テレビドラマ的な手法を取り入れたサスペンスAVG。主人公、香賀哲哉は、柊野木沙弥の家庭教師として雇われるが、その実体は彼女のボディガードだった。遺産をめぐる骨肉の争いに巻き込まれた哲哉は、異常な倒錯の世界に誘惑される……。

## VIRTUAL VENUS

メディアックス☎03(3356)0151／ETC／Mac／Windows3.1以上／12,800円／発売中（Windows3.1版は6月25日発売、8,800円）

インタラクティブなデートSLG、野球拳やスロットマシンによる脱衣ゲーム、CG鑑賞の3つのパートに分かれた実写版CD-ROM。とくに計50分の映像が入ったSLGは、一見の価値ありだ。

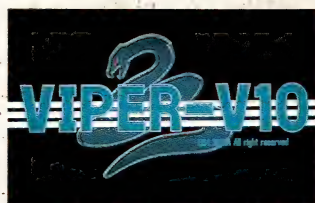
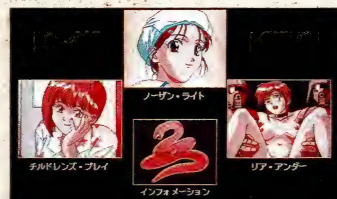
## THE 野球拳

NEWジャトレ☎03(3239)4731／ETC／Mac、Windows3.1／各3,800円／発売中／Windows版は6月15日発売

ジャンケンポンで、勝負を決める簡単明瞭な実写CD-ROM。ただし取り込み映像の美しさはピカイチ。これが24bitの動画なの〜っ？　って疑いたくなるスムーズさだ。

# VIPER-V10

ソニア☎03(5991)8406／AVG／PC98VX／7,800円／発売中

すでに発売中のゲームで、電撃王が「これだ！」と思ったオススメ美少女ソフトを紹介するのが、このコーナーだ。1ゲームに1ページをさいて、ゲーム画面もその魅力も、たっぷり、じっくりと紹介してゆくぞ!!

この『VIPER』は、今回のV10で3作目を迎える人気AVGシリーズだ。ゲームは、3話のシナリオが入ったオムニバスAVGであり、紙芝居的にサクサクと物語が進行する。それゆえゲーム性は、あまり高くないが、その分、アニメーションの凄さで他のソフトに差をつけている。とくにエッチシーンで、女の子のオッパイがユサユサと揺れるシーンや、フェラチオシーンの淫靡な動きは圧倒的！ AV感覚で楽しめるソフトなのだ。

## フル画面Hアニメーションの大迫力!!

### ノーザンライト

高校生の主人公は、剣道部の看板をかけて、天才剣士あすかちゃんと対戦することになってしまった！ なんとか彼女を倒そうと、猛練習！ おまけに一計を案じ、試合当日、防具無しの勝負を申し込んだ。ところが彼女は、アッサリこれを受けてしまって大誤算。そこで主人公の考え出したエッチな戦略とは……？

▲卑怯技で袴をめくられるあすかちゃん

▲天[illegible]には弱い？

▲このシナリオに限り、ゲームオーバーがとっても多い。こうならないように

### チルドレン・プレイ

オナニーシーンを写真に撮られた優紀ちゃん、体育倉庫に呼び出されてみると、そこに待っていたのは小さな2人の女の子。彼女たちに脅されて、2本のバイブで責められた彼女は、裸のまま倉庫に置き去りにされてしまった！ と、そこへ通りかかったのはなんと憧れの先輩。恥ずかしい姿を見られてしまった優紀。ど一する!?

▲女の子たちの命令で服を脱ぐ優紀ちゃん。

◀ネチャ〜ってな愛液のアニメシーンなのだ。

### リア・アンダー

時は未来。ロボットたちに占領された地球を取り返すべく、レジスタンドのクリスとサキは、敵の基地に潜入する。しかし、仲間のリサを人質に取られてしまい、敵のオカマロボットのいいなりに…… 捕らえられたクリスは、ロボットの股間から突き出た巨大な〇〇〇で貫かれ、助けにやってきたサキも、リサにつけられたバイブで、レズシーンを演じさせられてしまう！

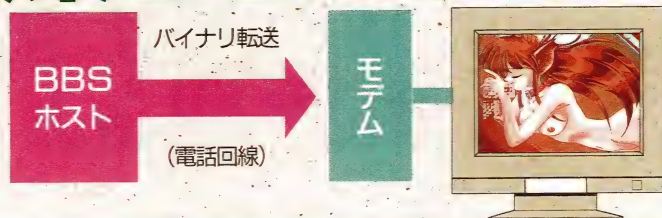
▼下半身へズ〜っとスクロールするクリスのヌード。両脇の兵士がおマヌケだね(笑)。

◀ボスのイチモツがクリスのあそこを狙う！

| 評価 | グラフィック | ☆☆☆☆ | |
|---|---|---|---|
| | ゲーム性 | ★★ | |
| | 肉体反応度 | ♥♥♥♥♥ | |
| 消し | モザイク | CGモード | あり |
| 音声 | なし | アニメ | あり |

# パソコン通信で快楽CG生活！

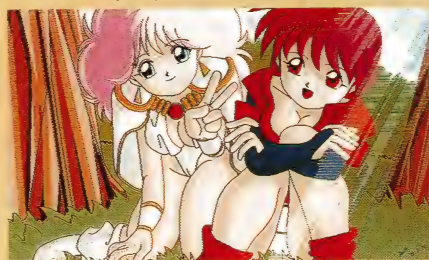
パソコンエッチ道は、奥が深い。市販ゲーム以外にも、綺麗でエッチなCGを入手する方法がある。なかでもパソコン通信を通じてCGを入手する方法は、手軽で安価なことから、多くの通信マニアの間で流行している。実際、BBSホストから電話回線にてCGデータを受信するには、ある程度のパソコン通信の知識さえあれば、簡単に行うことができるのだ。

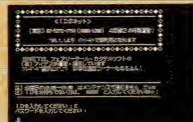
BBSホスト → バイナリ転送（電話回線） → モデム

## ファンクラブ系BBS

### ALICE-NET

☎06(882)0690
ゲストID：GUEST
通信条件　N8IXN
通信速度　1200bps-9600bps
V32-MNP 5／V42bis
一般・4回線・無料
24時間運営／メンテ随時

#### アリスソフトが運営する関西のネット

ファンとの交流を目的に、アリスソフトが運営するネット。ここではアリスソフトの新作情報や発売中ソフトの㊙情報などが、ドッサリと手に入る。また試用版ソフトやCGデータなども登録されており、ファンには嬉しい限りだ。またダウンロード専用にYUKICHI-NET☎06(882)0685も用意されている。

▲アリスソフトから提供されているCG。

### IDS-NET

☎03(5272)1756
ゲストID：GUEST
通信条件　N8IXN
通信速度　1200bps-9600bps
V32-MNP 5／V42bis
一般・3回線・無料
24時間運営

#### フェアリー・カクテル情報はここで！

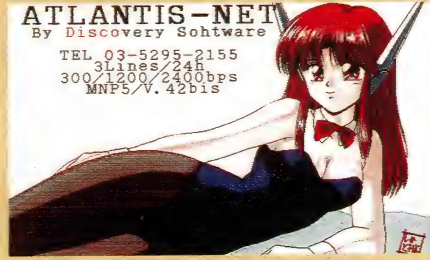
こちらはフェアリーテールやカクテル・ソフトなどの情報が入手できる㈲アイデス運営のネット。新作の宣伝CGやヒント用の掲示板があり、有益な情報が満載だ。またゲームだけでなく映画・スポーツなどの掲示板もあり、会員による創作CGなどが登録されるなど、フレンドリーなネットなのだ。

▲会員によるオリジナルCGも楽しみのひとつ。

### ATLANTIS-NET

☎03(5295)2155
ゲストID：ATL0000
通信条件　N8IXN
通信速度　1200bps-2400bps
MNP 5／V42bis
一般・4回線(CHI--9600bps)
24時間運営(CHIのみ夜間)

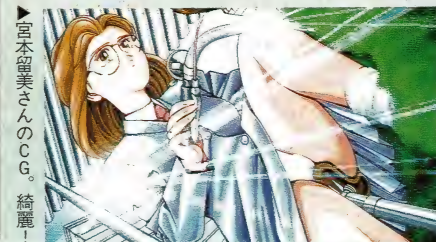
#### ディスカバリーのサポートネット

『MIRAGE』などでおなじみの㈲ディスカバリー・ソフトが直営する。ことCGに関しては、ネットから提供されるものより会員からのアップが多い。その代わり新作DEMOや音楽データなどが、ネット側より随時登録されている。またユーザー登録後、すぐに多くの掲示板にアクセスできるのが嬉しい。

▲ディスカバリーのCGも簡単に手に入るのだ。

## ダウンロード専門有料BBS

### CPPS-NET

#### 漫画家のオリジナルCGが手に入る！

Q²回線を利用したネットであり、美衣暁、末広雅里、伊藤まさや、宮本留美也、数多くの有名美少女コミック作家が原画を描き下ろしたオリジナルCG画像を有料提供している。このネットでは、ユーザー登録の必要がなく、ゲスト専門であること、全国に7カ所のアクセスポイントを持つことが特徴的だ。また、CG画像のほかにも、いくつかの同人ソフトサークルのゲームなどが登録されている。

東京渋谷☎0990(317)621
東京荒川☎0990(315)248
札幌☎0990(325)472
名古屋☎0990(337)512
大阪☎0990(312)512
博多☎0990(314)980
東京☎0990(317)625(9600bps)

通信条件　N8IXN
通信速度　1200bps-2400bps
MNP 5／V42bis
2400bpsは、情報料10円/20秒
9600bpsは、情報料10円/6秒

▶宮本留美さんのCG。綺麗！

### Data-MOON

#### アニメ絵から実写まで勢揃い！

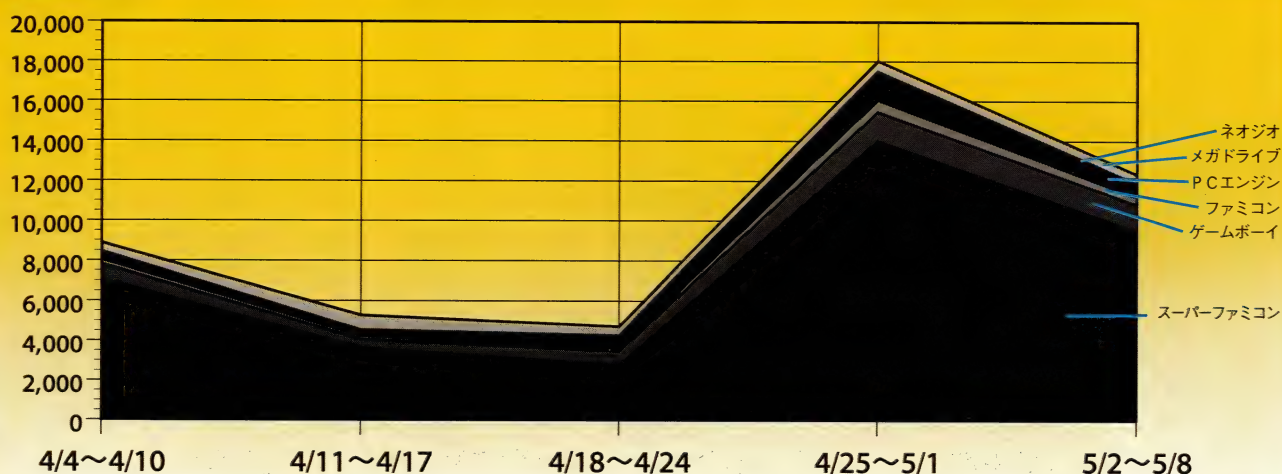
☎03(5499)7047
ゲストID：D0099
通信条件　N8IXN
通信速度　1200bps-2400bps
MNP7／V42bis
一般回線は無料
24時間運営

ムーンネット㈱事務局が運営する3つのネット『Moon-Net』『Moon』『Data-Moon』のひとつで、おもに画像やオンラインソフトのダウンロードのために使われている。ただし、ダウン専用ではなく、会員によるアップロードも可能。また一般会員レベルでなら無料でアクセスできる。ただし、アダルトな会話を行ったり、大人向けのCGが登録されている掲示板を使用するには、入会金・年会費を払い、会員になる必要がある。会員になると9600bpsなどの高速通信用回線が使えたり、色々な特典があって便利だ。

▶実写を利用した宣伝CGだ♡

# 業界注目！　推定販売本数を発表！
# DENGEKI SUPER HIT CHART

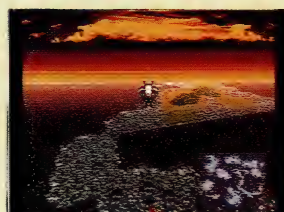
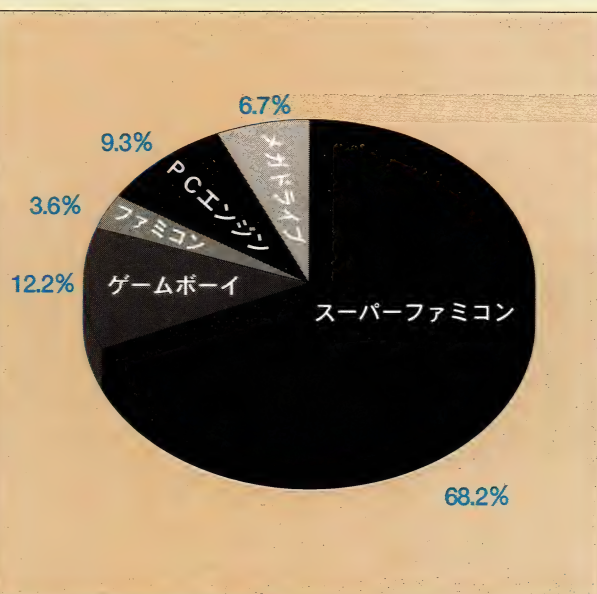
## コンシューマーゲームソフトの販売動向

### ソフト販売本数の推移

## ３本のヒットソフトに支えられ、ゴールデンウィーク期は大賑わい

４月前半は『ファイナルファンタジーⅥ』の健闘だけが目立ったコンシューマーゲーム界。しかし、４月最終週から５月前半のゴールデンウィーク商戦期には、各機種とも一様に売り上げを伸ばし、大きな賑わいを見せた。この盛り上がりの中心となったのは４月前半から引き続いての『ファイナルファンタジーⅥ』、４月28日発売の『スーパーボンバーマン２』、５月１日発売の『Ｊリーグ・エキサイトステージ'94』の３本のスーパーファミコンソフト。上のグラフでもわかるとおり、『スーパー〜』と『Ｊリーグ〜』の発売された４月最終週は、スーパーファミコンの売り上げが前週の５倍近くにも膨れ上がっている。

そしてもうひとつ注目したいのが、ゲームボーイソフトの動き。行楽による外出が増えるゴールデンウィーク期だけあって、携帯用ゲームボーイの需要は確実に増えた。『美少女戦士セーラームーンＲ』、『クレヨンしんちゃん３』、『スーパーマリオランド３』などのヒット作にも恵まれ、やはり４月最終週から大きく売り上げを伸ばしている。５月号の「ゲーム白書」でゴールデンウィーク期に携帯用ゲームが伸びるという話を書いたが、それが本当だということがおわかりいただけたと思う。

なお、この他の機種ではＰＣエンジンが、やはり４月最終週に大きく売り上げを伸ばしているが、これは４月22日発売の『ぷよぷよＣＤ』のヒットが要因。同ソフトはスーパーファミコン、ゲームボーイ以外の機種で唯一、総合売り上げチャートにもランキングされている。

### これまでの販売累計シェア

←４月中もコンスタントに売れ続けた『ＦＦⅥ』。

←サッカーゲームの新標準『エキサイトステージ'94』。



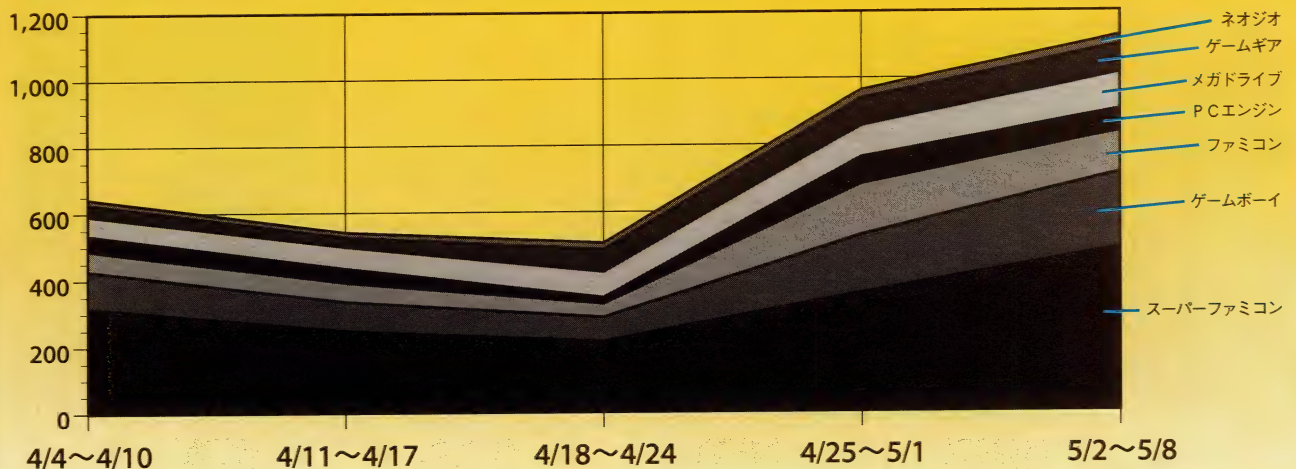
イラスト／佐々木晃

# 4月4日▶5月8日

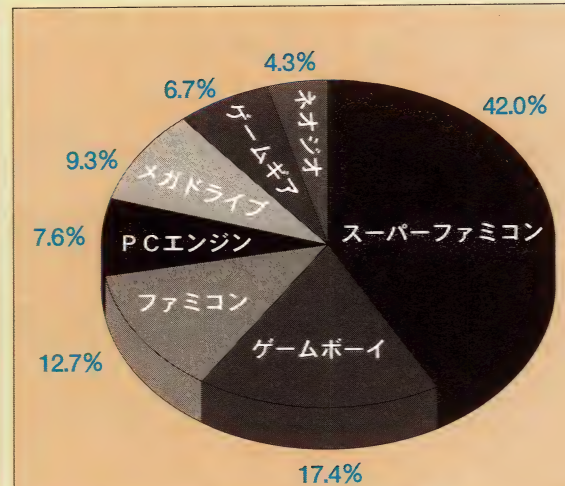
大胆にもソフトの販売本数を推定して掲載！ 業界人はもちろん、高感度なユーザーも大注目のこのページ。今号からは、視覚的に見やすい構成になって、ますますパワーアップしたぞ！今回の集計期間は年末、夏休みと並ぶゴールデンウィーク商戦期を含むもの。この時期本当にゲーム業界は活気づくのか、さまざまなデータから検証してみよう。

このページで扱うランキングのうち、コンシューマーゲームに関しては、全国約500の小売店の売り上げデータをもとに、編集部が独自の方法でポイント集計した結果です。表示されているポイントは、ハード、ソフトともに同一条件で集計されており、ポイントの大小は実際の販売数にほぼ比例しています。またコンシューマーゲーム総合売り上げベスト15では、各ソフトの推定販売数も表示してあります。
【略号】SFC…スーパーファミコン　FC…ファミコン　GB…ゲームボーイ　PC…PCエンジン　MD…メガドライブ　PC98…PC9801　FM-T…FM-TOWNS　X68K…X68000

## コンシューマーゲーム機の販売動向

### ハード販売台数の推移

### 各機種とも順調に推移。長期休暇に強い携帯用機種の動きにも注目

ソフトの推移同様、4月前半は低迷を続けたハードの動き。しかしゴールデンウィーク商戦期の4月後半から、ほとんどの機種が売り上げを伸ばしている。なかでも注目したいのが、この時期特に需要の高まるゲームボーイ、ゲームギアといった携帯用ハード。ゴールデンウィーク期以前に比べて、ゲームボーイで約4倍、ゲームギアで約3倍の伸び率を示した。集計最終週の機種別シェアでもゲームボーイが22.2%、ゲームギアが7.4%と、右図で示された累計シェアを上回る数字を記録している。「携帯用ゲームはゴールデンウィークに強い」という法則は、ソフトよりハードに強くあてはまるようだ。このほかでは、ソフトでは伸び幅の大きかったPCエンジンが、ハードではいまひとつだったのが気になるところ。次世代ハードを意識しての買い控えなのだろうか？

### これまでの販売累計シェア

### ●各ランキングの集計方法について●

**コンシューマーゲーム総合売り上げベスト15** (P106)
スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブの5機種について、全国500店舗のデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。推定販売数も表示。

**パソコンゲーム総合売り上げベスト10** (P107)
メッセサンオー、J＆P(関西)、J＆P渋谷店、J＆P八王子店、コム、ソフマップのデータを集計。数字は市場占有率（シェア）。

**アーケードゲーム(テーブル型・大型筐体)ベスト10** (P107)
『ゲームマシン』誌のランキングを掲載。数字は同誌の評価。

**コンシューマーゲーム各機種別売り上げチャート** (P108〜111)
スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ…全国500店舗のデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。
ネオジオ…メッセサンオー、ソフマップの売り上げデータを独自に集計。

**各機種別読者人気トップ5** (P108〜111)
本誌読者アンケートの結果を集計。

# 推定販売本数がわかる！ コンシューマーゲーム総合売り上げトップ15

## 1　ファイナルファンタジーVI

1位→

SFC　4月2日発売　スクウェア　RPG　¥11,400

| 推定実売数/ポイント | 内容分類 | 最高位/登場回数 |
|---|---|---|
| 865,000本<br>13,311p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高1位<br>登場2回 |

5週間で推定実売数、865,000本。前回の2日間で939,000本という数字にはさすがにかなわないが、それでも他を圧倒する本数を売っている。200～250万本と言われた予想もあながち間違ってないようだ。

←2回目、3回目をプレイしている人も多いと思うが、シャドウを仲間にする方法はもうわかったかな？

## 2　Jリーグエキサイトステージ'94

初

SFC　5月1日発売　エポック社　SPT　¥9,800

| 推定実売数/ポイント | 内容分類 | 最高位/登場回数 |
|---|---|---|
| 391,000本<br>6,020p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高2位<br>登場1回 |

集計期間の後半に限ればこのソフトの方が『FF VI』よりも売れていた。数あるJリーグもののなかでも、郡を抜く完成度を誇っている。先発のライバルソフトもうかうかできなくなってきた。

←人気便乗型でない真性サッカーファンにも満足のいく完成度。今後のサッカーゲーム界をリードしそう。

## 3　スーパーボンバーマン2

初

SFC　4月28日発売　ハドソン　ACT　¥8,500

| 推定実売数/ポイント | 内容分類 | 最高位/登場回数 |
|---|---|---|
| 343,000本<br>5,273p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高3位<br>登場1回 |

昨年の前作も大好評だった多人数プレイ対応アクションゲームの続編。2位との差も少なく、出足は絶好調というところか？　今作もいわゆる定番ゲームとしてロングセラーを記録しそうだ。

←人が集まるところには必ずそろえておきたいゲーム。一家に1本的な売れ方が期待できる。

| 順位 | 前回 | タイトル | 推定実売数/ポイント | 内容分類 | 最高位/登場回数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | ↑10位 | す～ぱ～ぷよぷよ<br>SFC　'93年12月発売　バンプレスト　PZL　¥8,200 | 75,000本<br>1,152p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高4位<br>登場3回 |
| 5 | 初 | らんま1/2　超技乱舞篇<br>SFC　4月28日発売　小学館プロダクション／東宝　ACT　¥9,900 | 72,000本<br>1,100p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高5位<br>登場1回 |
| 6 | ↑12位 | ダービースタリオンII<br>SFC　2月18日発売　アスキー　SLG　¥12,800 | 64,000本<br>982p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高1位<br>登場3回 |
| 7 | 4位↓ | 真・女神転生II<br>SFC　3月18日発売　アトラス　RPG　¥9,990 | 59,000本<br>909p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高4位<br>登場2回 |
| 8 | 3位↓ | テレビアニメ スラムダンク 四強激突<br>SFC　3月26日発売　バンダイ　SPT　¥9,800 | 53,000本<br>811p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高3位<br>登場2回 |
| 9 | 初 | F-1 GRAND PRIX PART III<br>SFC　4月22日発売　ビデオシステム　SPT　¥9,900 | 52,000本<br>801p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高9位<br>登場1回 |
| 10 | 6位↓ | スーパーロボット大戦EX<br>SFC　3月25日発売　バンプレスト　SLG　¥9,800 | 51,000本<br>777p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高6位<br>登場2回 |
| 11 | 初 | クレヨンしんちゃん3<br>GB　3月26日発売　バンダイ　ACT　¥3,500(込) | 50,000本<br>774p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高11位<br>登場1回 |
| 12 | 11位↓ | スーパーマリオランド3　ワリオランド<br>GB　1月21日発売　任天堂　ACT　¥3,900(込) | 50,000本<br>771p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高3位<br>登場3回 |
| 13 | 初 | ぷよぷよCD<br>PC　4月22日発売　NECアベニュー　PZL　¥5,600 | 49,000本<br>747p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高13位<br>登場1回 |
| 14 | 5位↓ | 実況パワフルプロ野球'94<br>SFC　3月11日発売　コナミ　SPT　¥9,000 | 48,000本<br>746p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高5位<br>登場2回 |
| 15 | 初 | 美少女戦士セーラームーンR<br>GB　4月22日発売　エンジェル　ACT　¥3,800(込) | 46,000本<br>704p | 移植<br>シリーズ<br>キャラ | 最高15位<br>登場1回 |

# パソコンゲーム総合売り上げトップ10

| 順位 | 前回 | タイトル | 機種・発売日・メーカー・ジャンル・価格 | シェア | 記録 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1位 → | 三國志Ⅳ | PC98VM、DOS/V 2月26日発売 光栄 SLG ¥14,800(CD付きは¥17,200) | 9.0% | 最高1位 登場3回 |
| 2 | 2位 → | 英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女～ | PC98VX 3月18日発売 日本ファルコム RPG ¥12,800 | 6.3% | 最高2位 登場2回 |
| 3 | 初 | アラベスク | PC98VM 4月15日発売 フェアリーテール AVG ¥7,800 | 6.2% | 最高3位 登場1回 |
| 4 | 初 | 天下御免 | PC98VX 4月22日発売 アートディンク SLG ¥10,800 | 5.6% | 最高4位 登場1回 |
| 5 | 初 | トワイライト | PC98VX 4月20日発売 スタジオトゥインクル AVG ¥7,800 | 5.5% | 最高5位 登場1回 |
| 6 | 3位 ↓ | ドラゴンナイト4 | PC98VM、X68K 2月25日発売 エ・ル・フ SLG ¥8,800 | 5.1% | 最高3位 登場2回 |
| 7 | 初 | A.Ⅳ.マップコンストラクション+A.Ⅳ.パワーアップキット | PC98VX 4月8日発売 アートディンク SLG ¥6,800 | 4.4% | 最高7位 登場1回 |
| 8 | 初 | ツーショットDiary | PC98VM 4月21日発売 ミンク AVG ¥9,800 | 4.0% | 最高8位 登場1回 |
| 9 | 初 | REIRA | PC98VM、FM-T 4月28日発売 シルキーズ AVG ¥7,800 | 3.2% | 最高9位 登場1回 |
| 10 | 初 | AMBIVALENZ—二律背反— | PC98VM、X68K 4月28日発売 アリスソフト AVG ¥6,800 | 3.1% | 最高10位 登場1回 |

# アーケード テーブル型 売り上げトップ10

| 順位 | 前回 | タイトル | 英題 | メーカー | 得点 | 記録 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1位 → | バーチャファイター | Virtua Fighter | セガ | 8.93 | 最高1位 登場4回 |
| 2 | 2位 → | スーパーストリートファイターⅡ・エックス | Super Street Fighter Ⅱ Turbo | カプコン | 8.20 | 最高2位 登場2回 |
| 3 | 初 | ドラゴンボールZ V.R.V.S. | Dragonball Z | セガ | 7.09 | 最高3位 登場1回 |
| 4 | ↑ 6位 | ぷよぷよ | Puyo Puyo | コンパイル／セガ | 6.64 | 最高4位 登場6回 |
| 5 | ↑ 9位 | スラムダンク | Run & Gun | コナミ | 6.63 | 最高4位 登場5回 |
| 6 | ↑ 10位 | スーパーリアル麻雀PⅣ | Super Real Mahjong PⅣ | セタ／サミー | 6.15 | 最高6位 登場2回 |
| 7 | 7位 → | ライトブリンガー | Light Bringer | タイトー | 6.10 | 最高7位 登場2回 |
| 8 | 8位 → | 雷電Ⅱ | Raiden Ⅱ | セイブ／日本システム | 6.09 | 最高2位 登場4回 |
| 9 | 初 | ゴルフィンググレイツ2 | Golfing Greats 2 | コナミ | 6.00 | 最高9位 登場1回 |
| 10 | 初 | ポトポト | Poto Poto | セガ | 5.92 | 最高10位 登場1回 |

# アーケード 大型匡体 売り上げトップ10

| 順位 | 前回 | タイトル | 英題 | メーカー | 得点 | 記録 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | デイトナUSA | Daytona USA | セガ | 9.22 | 最高1位 登場1回 |
| 2 | 1位 ↓ | リッジレーサー(DX) | Ridge Racer (DX) | ナムコ | 8.94 | 最高1位 登場6回 |
| 3 | 初 | リッジレーサー(SD) | Ridge Racer (SD) | ナムコ | 8.88 | 最高3位 登場1回 |
| 4 | 3位 ↓ | ジュラシックパーク | Jurrassic Park | セガ | 8.75 | 最高3位 登場2回 |
| 5 | 2位 ↓ | バーチャファイター | Virtua Fighter | セガ | 8.50 | 最高2位 登場5回 |
| 6 | 4位 ↓ | ファイナルラップR (スタンダード) | Final Lap R (Standard) | ナムコ | 6.88 | 最高3位 登場3回 |
| 7 | 初 | スズカエイトアワーズ 2(DX) | Suzuka 8 Hours 2 (DX) | ナムコ | 6.75 | 最高7位 登場1回 |
| 8 | 初 | 早押しクイズ・グランドチャンピオン大会 | Speed Champion-King of Quiz | ジャレコ | 6.73 | 最高8位 登場1回 |
| 9 | 6位 ↓ | アンダーファイター | Under Fire | タイトー | 6.45 | 最高6位 登場2回 |
| 10 | 5位 ↓ | それいけ！ココロジー2 | Soreike Kokorogy 2 | セガ | 6.36 | 最高4位 登場4回 |

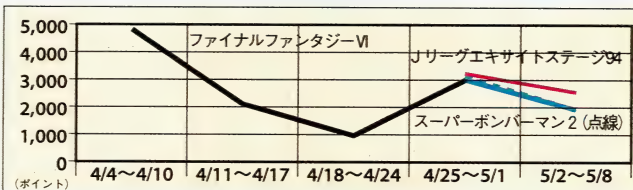
## スーパーファミコン売り上げトップ10&売り上げ概況

| 順位 | タイトル | 前回 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVI 4月2日発売 スクウェア RPG ¥11,400 | 1位➡ | 13,311p 最高1位 登場2回 |
| 2 | Jリーグ・エキサイトステージ'94 5月1日発売 エポック社 SPT ¥9,800 | 初 | 6,020p 最高2位 登場1回 |
| 3 | スーパーボンバーマン2 4月28日発売 ハドソン ACT ¥8,500 | 初 | 5,273p 最高3位 登場1回 |
| 4 | す〜ぱ〜ぷよぷよ '93年12月発売 バンプレスト PZL ¥8,200 | ⬆9位 | 1,152p 最高4位 登場3回 |
| 5 | らんま1/2 超技乱舞篇 4月28日発売 小学館プロダクション/東宝 ACT ¥9,900 | 初 | 1,100p 最高5位 登場1回 |
| 6 | ダービースタリオンII 2月18日発売 アスキー SLG ¥12,800 | ⬆10位 | 982p 最高1位 登場3回 |
| 7 | 真・女神転生II 3月18日発売 アトラス RPG ¥9,990 | 4位⬇ | 909p 最高4位 登場2回 |
| 8 | テレビアニメ スラムダンク 四強激突 3月26日発売 バンダイ SPT ¥9,800 | 3位⬇ | 811p 最高3位 登場2回 |
| 9 | F-1 GRAND PRIX PART III 4月22日発売 ビデオシステム SPT ¥9,900 | 初 | 801p 最高9位 登場1回 |
| 10 | スーパーロボット大戦EX 3月25日発売 バンプレスト SLG ¥9,800 | 6位⬇ | 777p 最高6位 登場2回 |

### 集計後半は3本のソフトが三つ巴の対決！

5週間分の集計だと『FFVI』のダントツトップとなるが、これを各週毎の売り上げポイントで見ていくと、ラスト2週は『Jリーグエキサイトステージ'94』、『スーパーボンバーマン2』をまじえた激しい三つ巴対決になっていることがわかる（下のグラフ参照）。特に4週目の売り上げは3者ともほぼ横並びという状態だ。話題作1本に人気が集中することが多いコンシューマーゲーム界において、これほど売り上げが接近するのは非常に珍しい。第三者的に無責任に言わせてもらえば、いつもこうだとおもしろいのだが…。

⬆1か月間着実に売れ続けた『ファイナルファンタジーVI』。

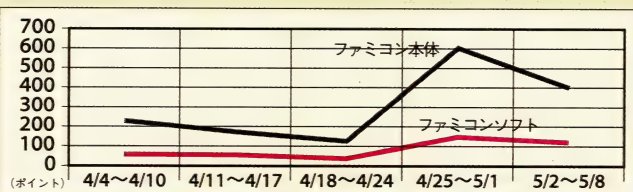
⬆ラスト2週間ではトップの売り上げだった『Jリーグ〜』。

## ファミコン売り上げトップ10&売り上げ概況

| 順位 | タイトル | 前回 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーI・II 2月26日発売 スクウェア RPG ¥6,800 | 1位➡ | 519p 最高1位 登場3回 |
| 2 | ワリオの森 2月19日発売 任天堂 ACT ¥4,900 | 2位➡ | 208p 最高2位 登場3回 |
| 3 | ゼルダの伝説1 2月19日発売 任天堂 RPG ¥4,900 | 3位➡ | 99p 最高2位 登場3回 |
| 4 | テトリスフラッシュ '93年9月発売 任天堂 PZL ¥5,900 | ⬆7位 | 95p 最高6位 登場3回 |
| 5 | 星のカービィ 夢の泉の物語 '93年3月発売 任天堂 ACT ¥6,500 | 4位⬇ | 80p 最高4位 登場3回 |
| 6 | ヨッシーのクッキー '92年11月発売 任天堂 PZL ¥4,900 | ⬆8位 | 53p 最高6位 登場3回 |
| 7 | ファミスタ'94 '93年12月発売 ナムコ SPT ¥3,900 | ⬆10位 | 47p 最高7位 登場3回 |
| 8 | ロックマン6 '93年11月発売 カプコン ACT ¥7,800 | 5位⬇ | 38p 最高4位 登場3回 |
| 9 | ドラゴンボールZ外伝 '93年8月発売 バンダイ ACT ¥7,800 | 9位➡ | 30p 最高9位 登場3回 |
| 10 | Jリーグスーパートッププレイヤーズ 4月22日発売 バンダイ SPT ¥2,800 | 初 | 29p 最高10位 登場1回 |

### 新作は1本のみ。トップ3本は変化なし！

上位3本は前回とまったく同じタイトル。4位以降もわずか1本の新作を除き、前回のランキングソフトが多少順位を変えながら入っているといった状態。あいかわらず元気のなさばかりが目立ってしまうファミコンチャートだ。とはいっても、ゴールデンウィーク商戦の真只中にあたる第4週目にはソフト、ハードともに大きく売り上げを伸ばしている（下のグラフ参照）。元気がないとはいってもそれなりに需要はあるというところだろうか？　ファミコンならではの面白みを活かしたゲームの登場を待ちたい。

⬆トップ街道まっしぐらの『ファイナルファンタジーI・II』。

⬆今回唯一の新作『Jリーグスーパートッププレイヤーズ』。

## スーパーファミコン読者人気トップ5

**1 ファイナルファンタジーVI** スクウェア RPG ¥11,400　初　12.9% 最高1位 登場1回

当然のごとくトップを獲得。一度トップにつくと長期間その座をキープするのがスクウェアRPGの特徴。今作は何号連続でトップを守れるか？

| 順位 | タイトル | 前回 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | ファイナルファンタジーV スクウェア RPG ¥9,800 | 1位⬇ | 10.8% 最高1位 登場6回 |
| 3 | ファイアーエムブレム 紋章の謎 任天堂 S・RPG ¥9,800 | 2位⬇ | 8.2% 最高2位 登場2回 |
| 4 | ロマンシング サ・ガ2 スクウェア RPG ¥9,900 | 3位⬇ | 6.8% 最高1位 登場3回 |
| 5 | ファイナルファンタジーIV スクウェア RPG ¥9,800 | ⬆6位 | 5.2% 最高6位 登場2回 |

## ファミコン読者人気トップ5

**1 ドラゴンクエストIII** エニックス RPG ¥7,800　初　3.6% 最高1位 登場1回

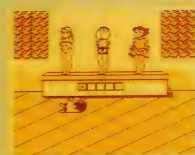
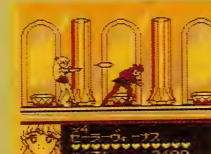
SFC部門では『FF』が大健闘しているが、ファミコン部門は『ドラクエ』がトップをおさえた。いまだにこの『III』のファンは多い。

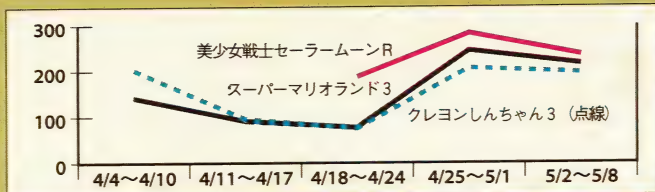
| 順位 | タイトル | 前回 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | ファイナルファンタジーIII スクウェア RPG ¥8,800 | 初 | 2.7% 最高2位 登場1回 |
| 3 | ファイナルファンタジーII スクウェア RPG ¥6,800 | 初 | 2.3% 最高3位 登場1回 |
| 4 | ファイナルファンタジー スクウェア RPG ¥6,800 | 初 | 1.4% 最高4位 登場1回 |
| 5 | メタルスレイダーグローリー HAL研究所 AVG ¥8,900 | 初 | 1.2% 最高5位 登場1回 |

## ゲームボーイ売り上げトップ10&売り上げ概況

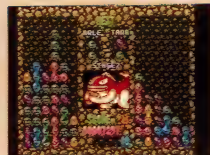
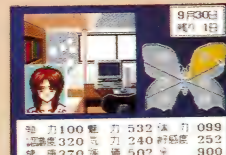
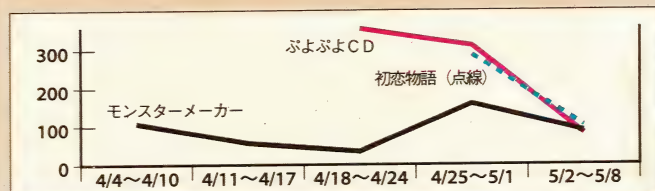
| 順位 | タイトル | 発売日・メーカー・ジャンル・価格 | 前回 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クレヨンしんちゃん3 | 3月26日発売 バンダイ ACT ¥3,500（込） | ↑ 2位 | 774p 最高1位 登場2回 |
| 2 | スーパーマリオランド3 ワリオランド | 1月21日発売 任天堂 ACT ¥3,900（込） | 1位 ↓ | 771p 最高1位 登場3回 |
| 3 | 美少女戦士セーラームーンR | 4月22日発売 エンジェル PZL ¥3,800（込） | 初 | 704p 最高3位 登場1回 |
| 4 | 天地を喰らう | 4月22日発売 カプコン ACT ¥4,600 | 初 | 427p 最高4位 登場1回 |
| 5 | カービィのピンボール | '93年11月発売 任天堂 TBL ¥2,900（込） | ↑ 6位 | 388p 最高3位 登場3回 |
| 6 | GB原人ランド | 4月22日発売 ハドソン ACT ¥3,800（込） | 初 | 326p 最高6位 登場1回 |
| 7 | Jリーグ ウイニングゴール | 4月2日発売 EAビクター SPT ¥5,980 | ↑ 8位 | 280p 最高7位 登場2回 |
| 8 | スーパー桃太郎電鉄II | 2月18日発売 ハドソン ETC ¥4,500（込） | 4位 ↓ | 227p 最高2位 登場3回 |
| 9 | ONI IV 鬼神の血族 | 3月11日発売 バンプレスト RPG ¥3,900（込） | 3位 ↓ | 184p 最高3位 登場2回 |
| 10 | 南国少年パプワくん～ガンマ団の野望～ | 3月25日発売 エニックス ETC ¥3,900（込） | 7位 ↓ | 139p 最高7位 登場2回 |

### 70ポイント差に上位3本がひしめき合う

ゴールデンウィークなどの長期休暇期には、グンと需要の増えるゲームボーイ。今回はそういった状況と人気作のタイムリーなリリースがあいまって、スーパーファミコン以上にし烈な三つ巴対決が繰り広げられた。1位の『クレヨンしんちゃん3』と2位『スーパーマリオランド3』のポイント差はわずか3！　2位と3位の『セーラームーンR』の差も67と上位ソフトにしてはきわめて少ない。下に示したポイント動向のグラフでもわかるとおり、この3本の接近戦はこれからますます激しくなりそうだ。

↑月間でトップに立った『クレヨンしんちゃん3』。

↑発売後の週間ランクではトップキープの『セーラームーンR』。

## PCエンジン売り上げトップ10&売り上げ概況

| 順位 | タイトル | 発売日・メーカー・ジャンル・価格 | 前回 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよCD（CD） | 4月22日発売 NECアベニュー PZL ¥5,800 | 初 | 747p 最高1位 登場1回 |
| 2 | モンスターメーカー 闇の竜騎士（CD） | 3月30日発売 NECアベニュー RPG ¥7,800 | 2位 → | 445p 最高2位 登場2回 |
| 3 | 初恋物語（CD） | 4月28日発売 徳間インターメディア SLG ¥7,800 | 初 | 390p 最高3位 登場1回 |
| 4 | ボンバーマン'94 | '93年12月発売 ハドソン ACT ¥6,800 | ↑ 10位 | 262p 最高3位 登場3回 |
| 5 | プリンセス・ミネルバ（CD） | 3月25日発売 リバーヒルソフト RPG ¥7,800 | 3位 ↓ | 119p 最高3位 登場2回 |
| 6 | フォーメーションサッカー on Jリーグ | 1月15日発売 ヒューマン SPT ¥9,600 | ↑ 9位 | 114p 最高6位 登場3回 |
| 7 | CAL III・完結篇（CD） | 3月25日発売 NECアベニュー AVG ¥7,800 | 6位 ↓ | 101p 最高6位 登場2回 |
| 8 | 風の伝説ザナドゥ（CD） | 2月18日発売 日本ファルコム RPG ¥7,800 | 5位 ↓ | 84p 最高1位 登場3回 |
| 9 | パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ（CD） | 4月15日発売 ココナッツジャパン ETC ¥8,800 | 初 | 75p 最高9位 登場1回 |
| 10 | ストリートファイターIIダッシュ | '93年6月発売 NECホームエレクトロニクス ACT ¥9,800 | 初 | 68p 最高10位 登場1回 |

### 新作に恵まれるも持続力はいまひとつ…

上位3本のうち2本が新作タイトル。PCエンジンソフト全体の売り上げも一次的に4月後半で盛り上がり（P105参照）、まずは順調に推移したというところ。しかし、上位3本のソフトのポイント動向を見るとちょっとした違いに気づくはず（下のグラフ参照）。『ぷよぷよCD』と『初恋物語』の2本の新作に関して、4週目から5週目にかけてのポイント減少が激しくなっている。品薄になったのかあるいは人気が持続しなかったのか？　売り上げの伸びるゴールデンウィーク期だっただけにちょっぴり悔やまれる。

↑このあとも定番ソフトとして売れ続ける？『ぷよぷよCD』。

↑発売2週目のポイントダウンが悔やまれる『初恋物語』。

## ゲームボーイ読者人気トップ5

**1 サ・ガ2秘宝伝説**　スクウェア RPG ¥3,800(込)　初　0.6% 最高1位 登場1回

アクションやパズルなどのいわゆるゲームボーイ的なソフトではなく、RPGが1位になるところが本誌読者の指向をよく表しているのでは…。

| 順位 | タイトル | メーカー・ジャンル・価格 | 前回 | 得票率 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 魔界搭士Sa・Ga | スクウェア RPG ¥3,500(込) | 初 | 0.4% 最高2位 登場1回 |
| 3 | ゼルダの伝説 夢を見る島 | 任天堂 A・RPG ¥3,800 | 初 | 0.3% 最高3位 登場1回 |
| 4 | ウィザードリィ外伝 | アスキー RPG ¥4,635(込) | 初 | 0.2% 最高4位 登場1回 |
| 5 | 時空の覇者 サ・ガ3完結編 | スクウェア RPG ¥4,900(込) | 初 | 0.2% 最高5位 登場1回 |

## PCエンジン読者人気トップ5

**1 エメラルドドラゴン**　NECホームエレクトロニクス RPG ¥7,800　1位 →　5.3% 最高1位 登場2回

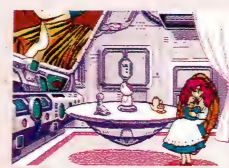
オリジナルのパソコン版同様、こちらもロングランキングになりそう。まだプレイしたことのないという人はぜひ一度お試しあれ。

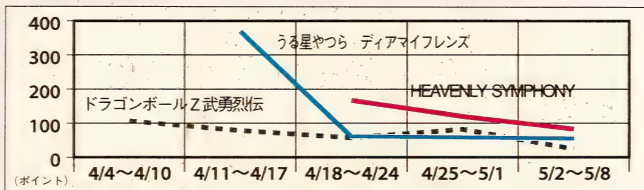
| 順位 | タイトル | メーカー・ジャンル・価格 | 前回 | 得票率 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 天外魔境II 卍MARU | ハドソン RPG ¥7,800 | 2位 → | 5.1% 最高1位 登場6回 |
| 3 | 卒業～グラデュエーション～ | NECアベニュー SLG ¥7,800 | ↑ 6位 | 4.2% 最高2位 登場5回 |
| 4 | イースI・II | ハドソン RPG ¥7,800 | 4位 → | 3.6% 最高2位 登場6回 |
| 5 | イースIV The Dawn of Ys | ハドソン RPG ¥7,800 | 3位 ↓ | 3.5% 最高3位 登場3回 |

## メガドライブ売り上げトップ10&売り上げ概況

| 順位 | タイトル | 前回 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | うる星やつら　ディアマイフレンズ (CD)<br>4月15日発売　ゲームアーツ　AVG　¥7,800 | 初 | 534p<br>最高1位<br>登場1回 |
| 2 | FORMULA ONE WORLD CHAMPIOMSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY (CD)<br>4月23日発売　セガ　SPT　¥7,800 | 初 | 368p<br>最高2位<br>登場1回 |
| 3 | ドラゴンボールZ　武勇烈伝<br>4月1日発売　バンダイ　ACT　¥8,800 | 3位➡ | 338p<br>最高3位<br>登場2回 |
| 4 | V.R.（バーチャレーシング）<br>3月18日発売　セガ　SPT　¥9,800 | 1位⬇ | 308p<br>最高1位<br>登場2回 |
| 5 | ぽっぷるメイル (CD)<br>4月1日発売　セガ　RPG　¥7,800 | ⬆8位 | 198p<br>最高5位<br>登場2回 |
| 6 | ファンタシースター復刻版<br>4月2日発売　セガ　RPG　¥4,800 | 6位➡ | 195p<br>最高6位<br>登場2回 |
| 7 | モンスターワールドIV<br>4月1日発売　セガ　RPG　¥8,800 | ⬆9位 | 76p<br>最高7位<br>登場2回 |
| 8 | ベア・ナックルIII<br>3月18日発売　セガ　ACT　¥7,800 | 2位⬇ | 65p<br>最高2位<br>登場2回 |
| 9 | アイ・オブ・ザ・ビホルダー (CD)<br>4月22日発売　ポニーキャニオン　RPG　¥7,800 | 初 | 34p<br>最高9位<br>登場1回 |
| 10 | ダンジョン・マスターII　スカルキープ (CD)<br>3月25日発売　ビクターエンタテインメント　RPG　¥8,800 | 初 | 32p<br>最高10位<br>登場1回 |

### GW期にも変わらずマイペースに推移

ゴールデンウィーク商戦の影響をほとんど受けず、マイペースに推移したのがメガドライブ。上位3本のポイント動向（下のグラフ）を見てもらえばわかるとおり、SFCなどのような4週目における伸びはほとんど見られない。『ドラゴンボールZ』がほんのちょっと上向いたくらいで、残りの2本は減少または横這いといった状態だ。なお期待された本格F1ソフト『HEAVENLY SYMPHONY』は、発売後1週間たらずで、セナの事故死（5／1）に遭遇。「天国のシンフォニー」という題名が皮肉に聞こえる結果となった。

⬆発売週は健闘したが後は伸び悩みの『うる星やつら』。

⬆セナへのレクイエムとなってしまった(?)『HEAVENLY～』。

## パソコン売り上げトップ10&売り上げ概況

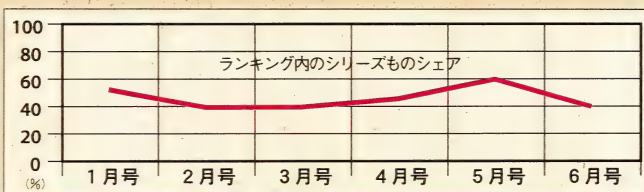
| 順位 | タイトル | 前回 | シェア |
|---|---|---|---|
| 1 | 三國志IV<br>PC98VM、DOS/V　2月26日発売　光栄　SLG　¥14,800 | 1位➡ | 9.0%<br>最高1位<br>登場3回 |
| 2 | 英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女～<br>PC98VX　3月18日発売　日本ファルコム　RPG　¥12,800 | 2位➡ | 6.3%<br>最高2位<br>登場2回 |
| 3 | アラベスク<br>PC98VM　4月15日発売　フェアリーテール　AVG　¥7,800 | 初 | 6.2%<br>最高3位<br>登場1回 |
| 4 | 天下御免<br>PC98VX　4月22日発売　アートディンク　SLG　¥10,800 | 初 | 5.6%<br>最高4位<br>登場1回 |
| 5 | トワイライト<br>PC98VX　4月20日発売　スタジオトゥインクル　AVG　¥7,800 | 初 | 5.5%<br>最高5位<br>登場1回 |
| 6 | ドラゴンナイト4<br>PC98VM、X68K　2月25日発売　エ・ル・フ　SLG　¥8,800 | 3位⬇ | 5.1%<br>最高2位<br>登場3回 |
| 7 | A.IV.マップコンストラクション+A.IV.パワーアップキット<br>PC98VX　4月8日発売　アートディンク　SLG　¥6,800 | 初 | 4.4%<br>最高7位<br>登場1回 |
| 8 | ツーショットDiary<br>PC98VM　4月21日発売　ミンク　AVG　¥9,800 | 初 | 4.0%<br>最高8位<br>登場1回 |
| 9 | REIRA<br>PC98VM、FM-T　4月28日発売　シルキーズ　AVG　¥7,800 | 初 | 3.2%<br>最高9位<br>登場1回 |
| 10 | AMBIVALENZ―二律背反―<br>PC98VM、X68K　4月28日発売　アリスソフト　AVG　¥6,800 | 初 | 3.1%<br>最高10位<br>登場1回 |

### 10本中7本が新規ランキングソフト！

前回から継続してランキングされたのは『三國志IV』『英雄伝説III』『ドラゴンナイト4』の3本だけ。残り7本はすべて新作という非常に激しい動きを見せた今回のチャート。2位以下のソフトはシェアも接近しているが、次回このバランスがどう変化するのかに注目したい。

さて、今回のチャートでもランキングされている『三國志IV』や『英雄伝説III』など、最近のヒット作にはシリーズものが多い。そこで過去6号のチャートにおけるシリーズもののシェアをまとめたが、結果は平均50%近くになった（下図参照）。

⬆3回連続でトップをキープ。次回順位が気になる『三國志IV』。

⬆江戸時代の商人にスポットをあてた異色作『天下御免』は4位。

## メガドライブ読者人気トップ5

**1　ぷよぷよ**　セガ　PZL　¥4,800　初　4.8%　最高1位　登場1回

スーパーファミコン、PCエンジンにも移植され人気を博している『ぷよぷよ』。元祖メガドライブ版も長期間人気をキープしている。

| 順位 | タイトル | 前回 | シェア |
|---|---|---|---|
| 2 | V.R.（バーチャレーシング）<br>セガ　SPT　¥9,800 | 初 | 2.6%<br>最高2位<br>登場1回 |
| 3 | シャイニングフォース<br>セガ　RPG　¥8,700 | 初 | 1.4%<br>最高3位<br>登場1回 |
| 4 | シャイニングフォースII　古えの封印<br>セガ　RPG　¥8,800 | 初 | 1.3%<br>最高4位<br>登場1回 |
| 5 | シルフィード<br>ゲームアーツ　STG　¥7,800 | 初 | 1.2%<br>最高5位<br>登場1回 |

## パソコン読者人気トップ5

**1　プリンセスメーカー2**　SLG　PC98VM、DOS/V　ガイナックス　¥14,800　⬆2位　6.9%　最高1位　登場6回

またまたトップにカムバック。このソフトと2位の『同級生』の人気は本当に根強い。次回は果たしてどちらがトップを奪うのか、注目したい。

| 順位 | タイトル | 前回 | シェア |
|---|---|---|---|
| 2 | 同級生　SLG<br>PC98VM、FM-T、X68K　エ・ル・フ　¥8,800 | 1位⬇ | 6.0%<br>最高1位<br>登場6回 |
| 3 | 三國志IV　SLG<br>PC98VM、DOS/V　光栄　¥14,800(CD付きは¥17,200 | ⬆4位 | 5.4%<br>最高3位<br>登場2回 |
| 4 | ドラゴンナイト4　SLG<br>PC98VM、X68K　エ・ル・フ　¥8,800 | ⬆9位 | 3.8%<br>最高4位<br>登場2回 |
| 5 | 三國志III　SLG<br>PC98VM、FM-T、X68K、DOS/V、Mac　光栄　¥14,800 | 3位⬇ | 3.1%<br>最高2位<br>登場6回 |

## ネオジオ売り上げトップ10&売り上げ概況

| 順位 | タイトル | 発売日・メーカー・ジャンル・価格 | 前回 | 記録 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイターズヒストリーダイナマイト | 4月28日発売 SNK ACT ¥28,000 | 初 | 最高1位 登場1回 |
| 2 | 龍虎の拳2 | 3月18日発売 SNK ACT ¥29,800 | 1位 ⬇ | 最高1位 登場2回 |
| 3 | フライングパワーディスク | 4月8日発売 SNK ACT ¥25,000 | 初 | 最高3位 登場1回 |
| 4 | ゴーストパイロット | '91年7月発売 SNK ACT ¥19,800 | 初 | 最高4位 登場1回 |
| 5 | NAM-1975 | '91年7月発売 SNK ACT ¥13,800 | 3位 ⬇ | 最高3位 登場2回 |
| 6 | リーグボーリング | '91年7月発売 SNK ACT ¥16,800 | 初 | 最高6位 登場1回 |
| 7 | 餓狼伝説スペシャル | '93年12月発売 SNK ACT ¥28,000 | 2位 ⬇ | 最高1位 登場4回 |
| 8 | クロスソード | '91年10月発売 ADK ACT ¥21,800 | 4位 ⬇ | 最高4位 登場2回 |
| 9 | サムライスピリッツ | '93年8月発売 SNK ACT ¥28,000 | ⬆ 圏外 | 最高2位 登場4回 |
| 10 | マジシャンロード | '91年7月発売 ADK ACT ¥15,800 | 初 | 最高10位 登場1回 |

### 2本の新規ランキングソフトが登場！

発売タイトルの少ないネオジオに、今回は2本の新作がランキングされた。1位の『ファイターズヒストリーダイナマイト』と3位の『フライングパワーディスク』がそれ。しかも2本ともサードパーティであるデータイーストの開発（発売はSNK）だ。下のグラフにリリースされた全ソフトと過去のランキングソフトの内訳をしめしたが、結果はご覧のとおり。サードパーティ作品がチャートに入る確率は非常に低い。今回のように、サードパーティのヒット作が出ることでネオジオ界に新たな勢いが生まれそうだ。

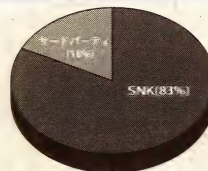
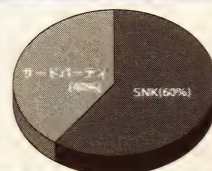
⬆格闘アクションの雄『ファイターズヒストリーダイナマイト』。

⬆異色のアクションゲーム『フライングパワーディスク』。

リリースされたソフトの内訳

サードパーティ(40%)
SNK(60%)

ランキングされたソフトの内訳

サードパーティ
SNK(83%)

## アーケード売り上げトップ10&売り上げ概況

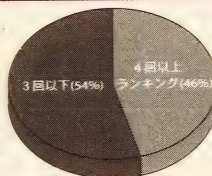
| 順位 | タイトル | メーカー | 前回 | 得点・記録 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター Virtua Fighter | セガ | 1位 ➡ | 8.93 最高1位 登場4回 |
| 2 | スーパーストリートファイターII・エックス Super Street Fighter II Turbo | カプコン | 2位 ➡ | 8.20 最高2位 登場2回 |
| 3 | ドラゴンボールZ V.R.V.S. Dragonball Z | セガ | 初 | 7.08 最高3位 登場1回 |
| 4 | ぷよぷよ Puyo Puyo | コンパイル／セガ | ⬆ 6位 | 6.64 最高4位 登場6回 |
| 5 | スラムダンク Run & Gun | コナミ | ⬆ 9位 | 6.63 最高4位 登場5回 |
| 6 | スーパーリアル麻雀P IV Super Real Mahjong P IV | セタ／サミー | ⬆ 10位 | 6.15 最高6位 登場2回 |
| 7 | ライトブリンガー Light Bringer | タイトー | 7位 ➡ | 6.10 最高7位 登場2回 |
| 8 | 雷電II Raiden II | セイブ／日本システム | 8位 ➡ | 6.09 最高2位 登場4回 |
| 9 | ゴルフィンググレイツ2 Golfing Greats | コナミ | 初 | 6.00 最高9位 登場1回 |
| 10 | ポトポト Poto poto | セガ | 初 | 5.92 最高10位 登場1回 |

| 順位 | タイトル | メーカー | 前回 | 得点・記録 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | デイトナUSA Daytona USA | セガ | 初 | 9.22 最高1位 登場1回 |
| 2 | リッジレーサー(DX) Ridge Racer(DX) | ナムコ | 1位 ⬇ | 8.94 最高1位 登場6回 |
| 3 | リッジレーサー(SD) Virtua Fighter | ナムコ | 初 | 8.88 最高3位 登場1回 |
| 4 | ジュラシックパーク Jurrassic Park | セガ | 3位 ⬇ | 8.75 最高3位 登場2回 |
| 5 | バーチャファイター Virtua Fighter | セガ | 2位 ⬇ | 8.50 最高2位 登場5回 |
| 6 | ファイナルラップR（スタンダード） Final Lap R (Standard) | ナムコ | 4位 ⬇ | 6.88 最高3位 登場3回 |
| 7 | スズカエイトアワーズ2(DX) Suzuka 8 hours 2 (DX) | ナムコ | 初 | 6.75 最高7位 登場1回 |
| 8 | 早押しクイズ・グランドチャンピオン大会 Speed Champion-King of Quiz | ジャレコ | 初 | 6.73 最高8位 登場1回 |
| 9 | アンダーファイアー Under Fire | タイトー | 6位 ⬇ | 6.45 最高6位 登場2回 |
| 10 | それいけ！ココロジー2 Soreike Kokology 2 | セガ | 5位 ⬇ | 6.36 最高4位 登場4回 |

スペースの制約上タイトルは割愛したが、左がテーブル型、右が大型筐体のランキングだ。大型筐体では予想どおり『デイトナUSA』がトップ。アーケードゲームはロングヒットになるものが多いが(右図参照)、今作もロングランキングを続けそうだ。

⬆大人気の『デイトナUSA』。

過去7回のチャートで4回以上ランキングされたソフトの占有率

3回以下(54%)
4回以上ランキング(46%)

**ロングランキング代表作**

- サイバースレッド（登場6回）
- ぷよぷよ（登場6回）
- 餓狼伝説スペシャル（5回）
- 早押しクイズ王座決定戦（5回）
- リッジレーサー（5回）
- アウトランナーズ（5回）
- エアコンバット（5回）
- リーサルエンフォーサーズ（5回）
- バーチャファイター（5回）

## ネオジオ読者人気トップ5

| 順位 | タイトル | メーカー・ジャンル・価格 | 前回 | 得票率・記録 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ | SNK ACT ¥28,000 | 初 | 5.2% 最高1位 登場1回 |
| 2 | 餓狼伝説スペシャル | SNK ACT ¥28,000 | 初 | 3.6% 最高2位 登場1回 |
| 3 | 龍虎の拳2 | SNK ACT ¥29,800 | 初 | 2.7% 最高3位 登場1回 |
| 4 | 餓狼伝説 | SNK ACT ¥28,000 | 初 | 0.4% 最高4位 登場1回 |
| 5 | 餓狼伝説2 | SNK ACT ¥28,000 | 初 | 0.4% 最高5位 登場1回 |

人気がうなぎ登りのネオジオ。発売本数こそ少ないが出せば確実にヒットを決める。この『サムライスピリッツ』も大ヒットとなった作品だ。

## アーケード読者人気トップ5

| 順位 | タイトル | メーカー・ジャンル | 前回 | 得票率・記録 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スーパーストリートファイターII X | カプコン ACT | 初 | 1.7% 最高1位 登場1回 |
| 2 | バーチャファイター(V・F) | セガ ACT | 初 | 0.9% 最高2位 登場1回 |
| 3 | ぷよぷよ | セガ PZL | 初 | 0.4% 最高3位 登場1回 |
| 4 | リッジレーサー | ナムコ SPT | 初 | 0.3% 最高4位 登場1回 |
| 5 | デイトナUSA | セガ SPT | 初 | 0.2% 最高5位 登場1回 |

コンシューマーゲームの方は、この夏『スパII』の移植が話題を呼んでいるが、本家アーケードゲームでは最新作の『X』が大人気！

自由経済下の商品価格は需要と供給とで決定される。だから時期や状況によって価格が変動するのは、市場が健康な証拠でもある。なぁんて理屈とは関係なく、欲しいソフトをできるだけ安く買いたいというのがボクらの本音。今月も気になるゲームソフトの実売価格をまとめてチェックしてみよう！

## PC9801 魔導物語A・R・S

発売元：コンパイル
メディア：FD（VX以降）
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 6,240円 |
| メッセサンオー | |
| スタンバイVer.1 | 5,980円 |

##  三國志Ⅳ

発売元：光栄
メディア：FD（VM以降）
発売日：'94年2月

希望小売価格：14,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 8,780円 |
| メッセサンオー | 8,780円 |
| スタンバイVer.1 | 9,999円 |

##  モンスターメーカー マジックマスター

発売元：ウィズ
メディア：FD（VX以降）
発売日：'93年12月

希望小売価格：11,000円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 6,870円 |
| メッセサンオー | 5,980円 |
| スタンバイVer.1 | 7,700円 |

##  ウルティマ アンダーワールド

発売元：EAビクター
メディア：FD（VX以降）
発売日：'94年2月

希望小売価格：12,800円

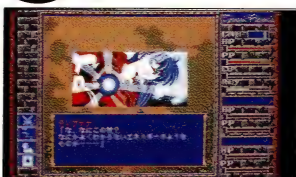
| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 8,990円 |
| メッセサンオー | 9,860円 |
| スタンバイVer.1 | 10,199円 |

##  ファーランドストーリー伝記 アーク王の遠征

発売元：TGL
メディア：FD（VM以降）
発売日：'94年2月

希望小売価格：10,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 6,850円 |
| メッセサンオー | 6,870円 |
| スタンバイVer.1 | 6,679円 |

##  レヴァリィ ～いざないの魔水晶～

発売元：ライトスタッフ
メディア：FD（VX以降）
発売日：'94年1月

希望小売価格：12,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 8,899円 |
| メッセサンオー | 7,290円 |
| スタンバイVer.1 | 2,980円 |

##  あすか120%

発売元：ファミリーソフト
メディア：FD
発売日：'94年3月

希望小売価格：9,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 6,270円 |
| メッセサンオー | 5,900円 |
| スタンバイVer.1 | 6,800円 |

##  モンキーアイランド2 ル・チャックの逆襲

発売元：ビクターエンタテインメント
メディア：CD-ROM
発売日：'94年2月

希望小売価格：9,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | |
| メッセサンオー | |
| スタンバイVer.1 | 7,800円 |

##  す～ぱ～ぷよぷよ

発売元：バンプレスト
発売日：'93年12月

希望小売価格：8,200円

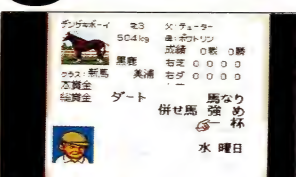
| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 5,979円 |
| メッセサンオー | 5,580円 |
| スタンバイVer.4 | 5,950円 |

## SFC ファイナルファンタジーⅥ

発売元：スクウェア
発売日：'94年4月

希望小売価格：11,400円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 7,279円 |
| メッセサンオー | 6,980円 |
| スタンバイVer.4 | 6,880円 |

## SFC ダービースタリオンⅡ

発売元：アスキー
発売日：'94年2月

希望小売価格：12,800円

| 店舗 | 価格 |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 6,979円 |
| メッセサンオー | 6,970円 |
| スタンバイVer.4 | 6,950円 |

## リーサルエンフォーサーズ

発売元：コナミ
発売日：'94年3月

希望小売価格：9,800円

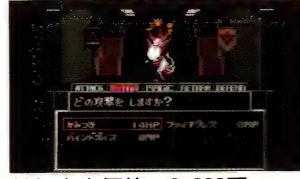
| | |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | 6,479円 |
| メッセサンオー | 6,480円 |
| スタンバイVer.1 | 6,480円 |

## スーパーロボット大戦EX

発売元：バンプレスト
発売日：'94年3月

希望小売価格：9,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 3,979円 |
| メッセサンオー | 3,800円 |
| スタンバイVer.4 | 3,980円 |

## 真・女神転生Ⅱ

発売元：アトラス
発売日：'94年3月

希望小売価格：9,990円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 4,979円 |
| メッセサンオー | 4,800円 |
| スタンバイVer.4 | 4,980円 |

## 大航海時代Ⅱ

発売元：光栄
発売日：'94年2月

希望小売価格：11,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 8,979円 |
| メッセサンオー | 7,800円 |
| スタンバイVer.4 | 8,780円 |

## V.R.

発売元：セガ
メディア：ROM
発売日：'94年3月

希望小売価格：9,800円

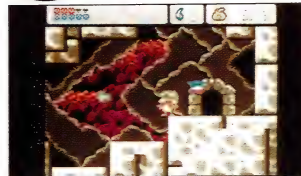
| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 5,899円 |
| メッセサンオー | 5,800円 |
| スタンバイVer.4 | 4,980円 |

## ベア・ナックルⅢ

発売元：セガ
メディア：ROM
発売日：'94年3月

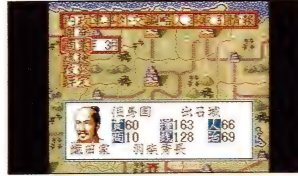
希望小売価格：7,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 4,779円 |
| メッセサンオー | 4,400円 |
| スタンバイVer.4 | 4,980円 |

## モンスターワールドⅣ

発売元：セガ
メディア：ROM
発売日：'94年4月

希望小売価格：8,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 5,299円 |
| メッセサンオー | 5,400円 |
| スタンバイVer.4 | 5,780円 |

## 信長の野望　覇王伝

発売元：光栄
メディア：ROM
発売日：'94年2月

希望小売価格：12,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 8,999円 |
| メッセサンオー | 9,500円 |
| スタンバイVer.4 | 5,980円 |

## ストリートファイターⅡダッシュ

発売元：NEC-HE
メディア：ROM
発売日：'93年6月

希望小売価格：9,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 1,499円 |
| メッセサンオー | 971円 |
| スタンバイVer.4 | 971円 |

## 龍虎の拳

発売元：ハドソン
メディア：CD-ROM
発売日：'94年3月

希望小売価格：6,900円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 1,979円 |
| メッセサンオー | 2,950円 |
| スタンバイVer.4 | 1,980円 |

## 餓狼伝説2

発売元：ハドソン
メディア：CD-ROM
発売日：'94年3月

希望小売価格：6,900円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 1,479円 |
| メッセサンオー | 1,480円 |
| スタンバイVer.4 | 1,980円 |

## 風の伝説ザナドゥ

発売元：日本ファルコム
メディア：CD-ROM
発売日：'94年2月

希望小売価格：7,800円

| | |
|---|---|
| ソフマップ3号店 | 4,979円 |
| メッセサンオー | 3,850円 |
| スタンバイVer.4 | 5,780円 |

### ■今月の総評

物語性の強いRPGは値下がりが早い一方、繰り返し遊ぶことのできるパズルゲームやスポーツ物は値下がりしにくい、というのは実売価格の基本原理。春の大作が出そろった今月は、その傾向が如実に表れた感じを受ける。とくに『ファイナルファンタジーⅥ』は空前の出荷量が裏目に出たのか、予想された以上の値下がりを見せている。ゲーム内容については高い評価を得ているだけに、まだ手に入れていない人にとっては絶好のチャンスといえるだろう。

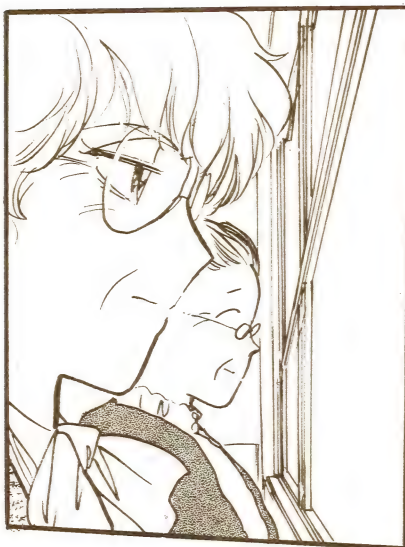
ちょっと衝撃的なのが、この春にPCエンジンで発売された格闘ゲームが、いずれも大幅に値下がりしている点だ。他機種の同タイトルが普及していたり、ハードの拡張が必要だったりといった理由はあるにしろ、この値段はかなりお買い得のはず。PCエンジンユーザーにとっては見逃せないところだろう。

パソコンでは、『レヴァリィ』が目を引く。この作品、首都圏では標準的な実売価格だが、関西ではなぜか2,980円と驚くほど安い。どうやらソフトの価格にも地域格差があるようだ。

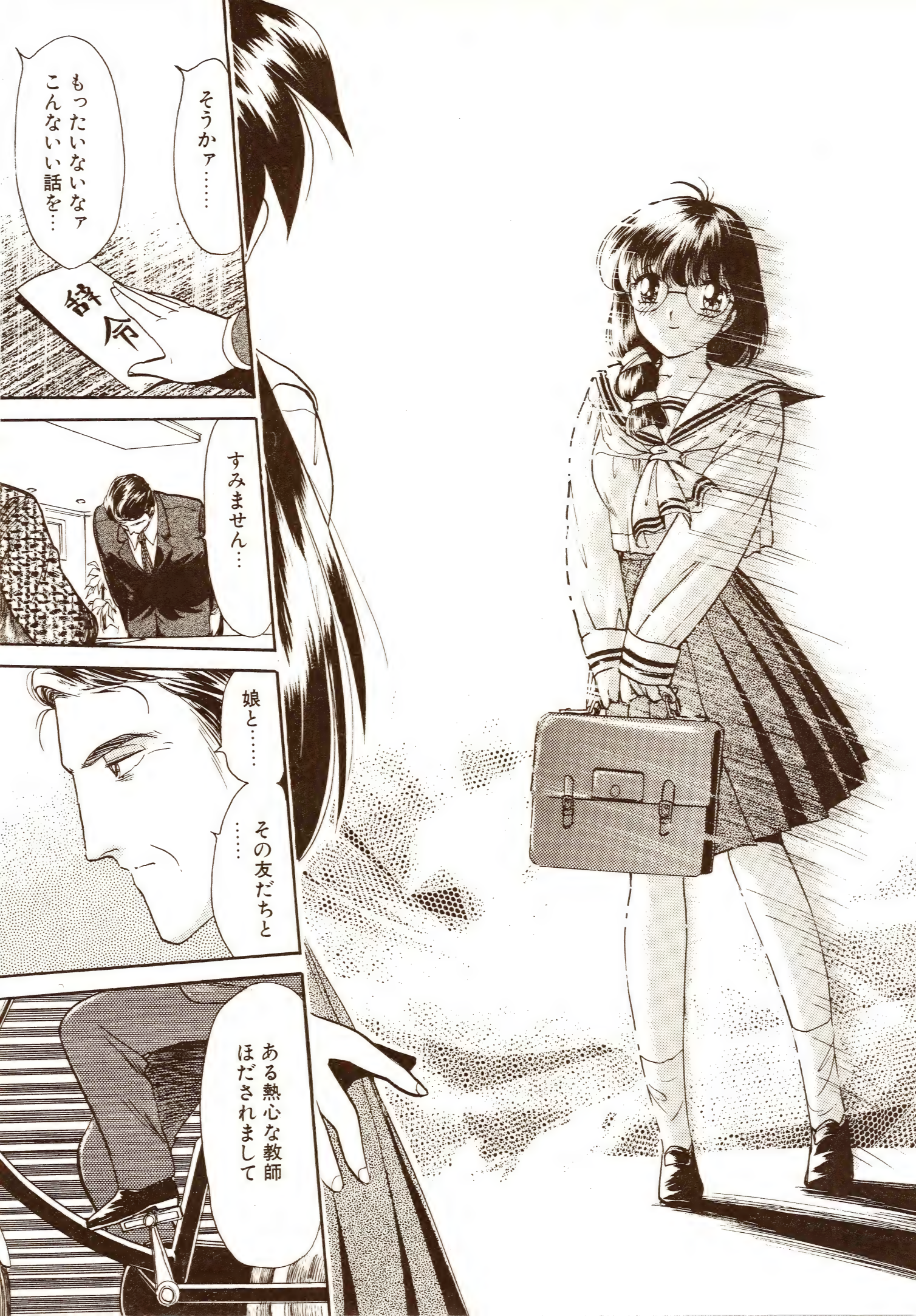
### 調査協力店

| | |
|---|---|
| ソフマップ1号店 | ☎03(3258)3155 |
| ソフマップ3号店 | ☎03(3253)9590 |
| メッセサンオー | ☎03(3255)3451 |
| スタンバイVer.1 | ☎06(641)2225 |
| スタンバイVer.4 | ☎06(634)1175 |

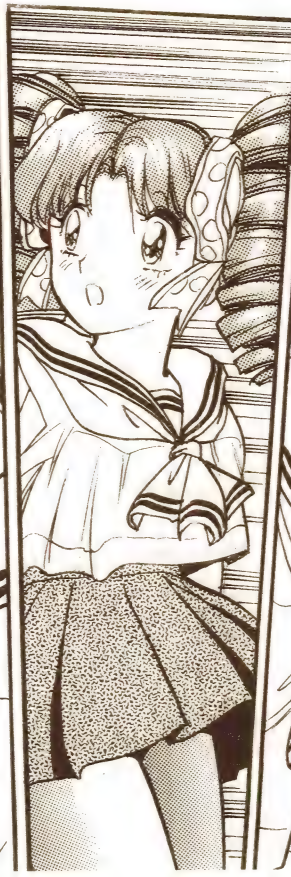
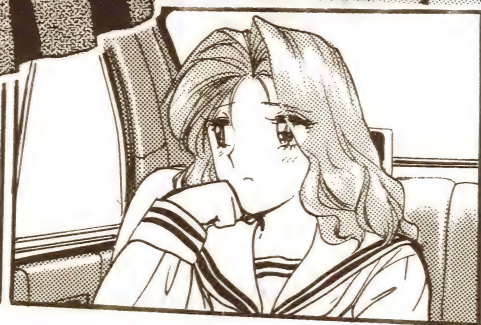
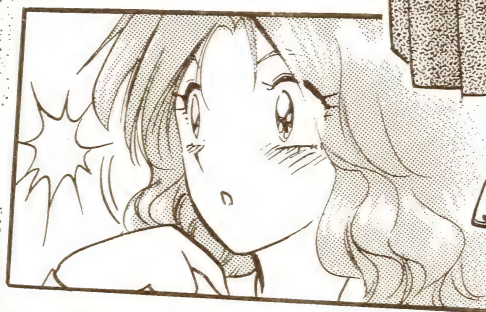
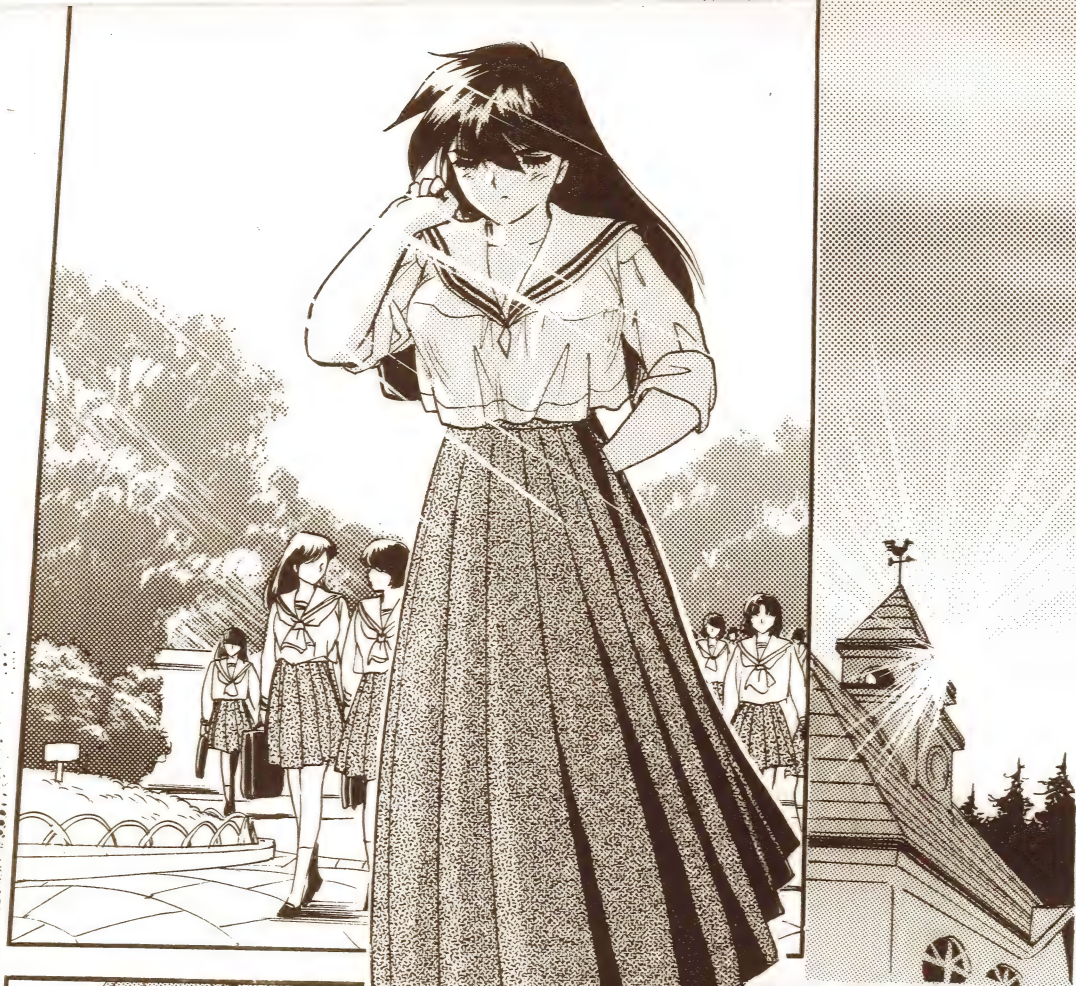
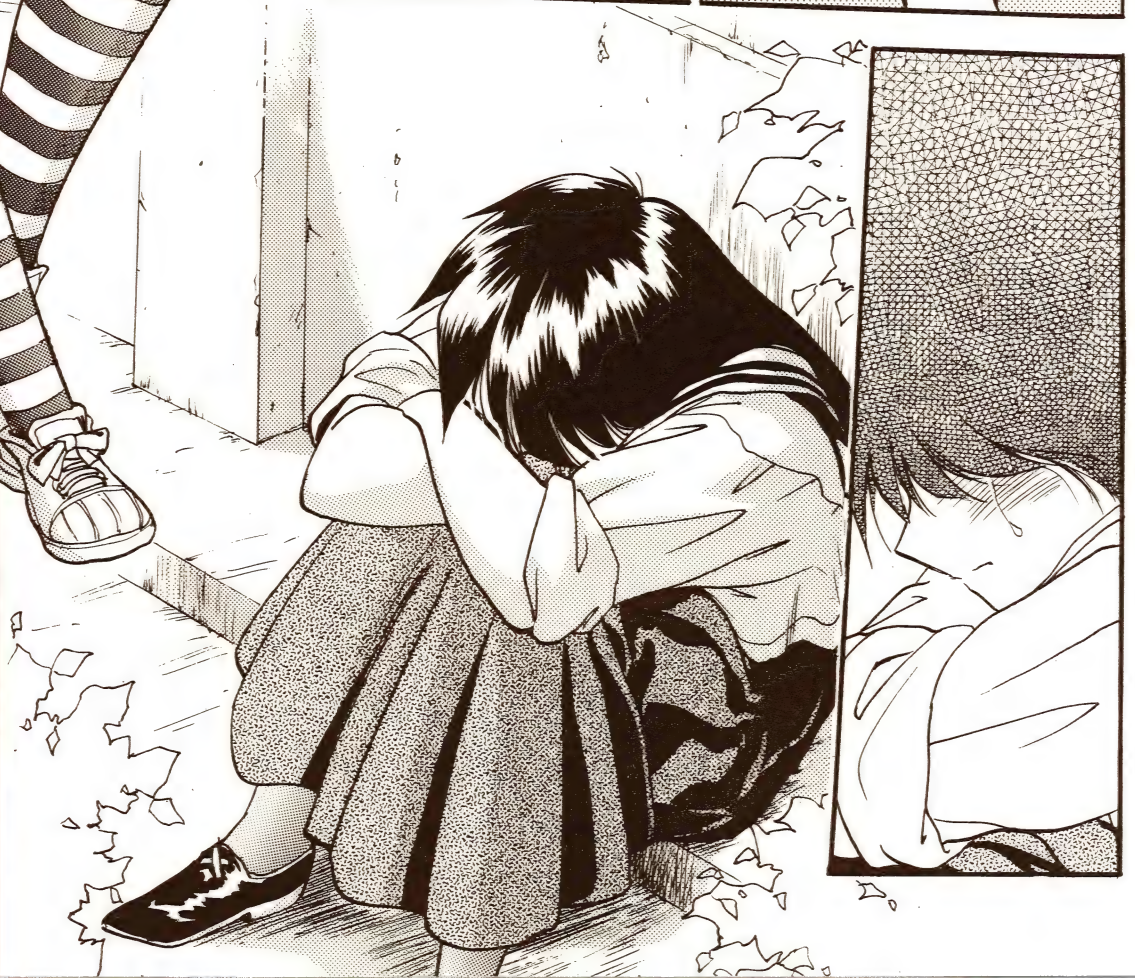
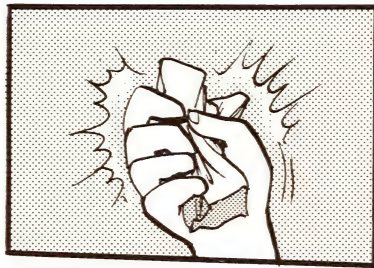
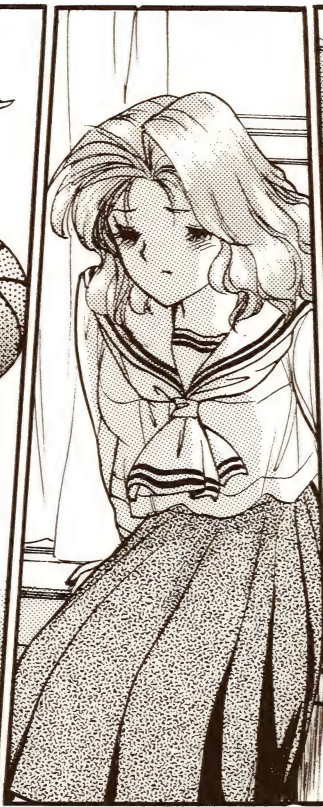
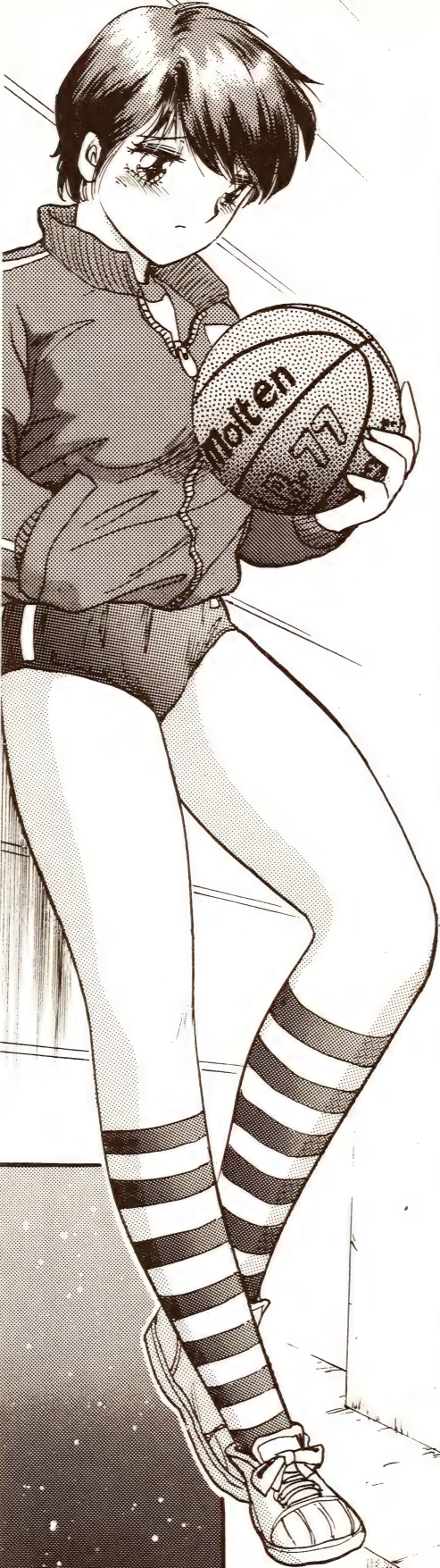
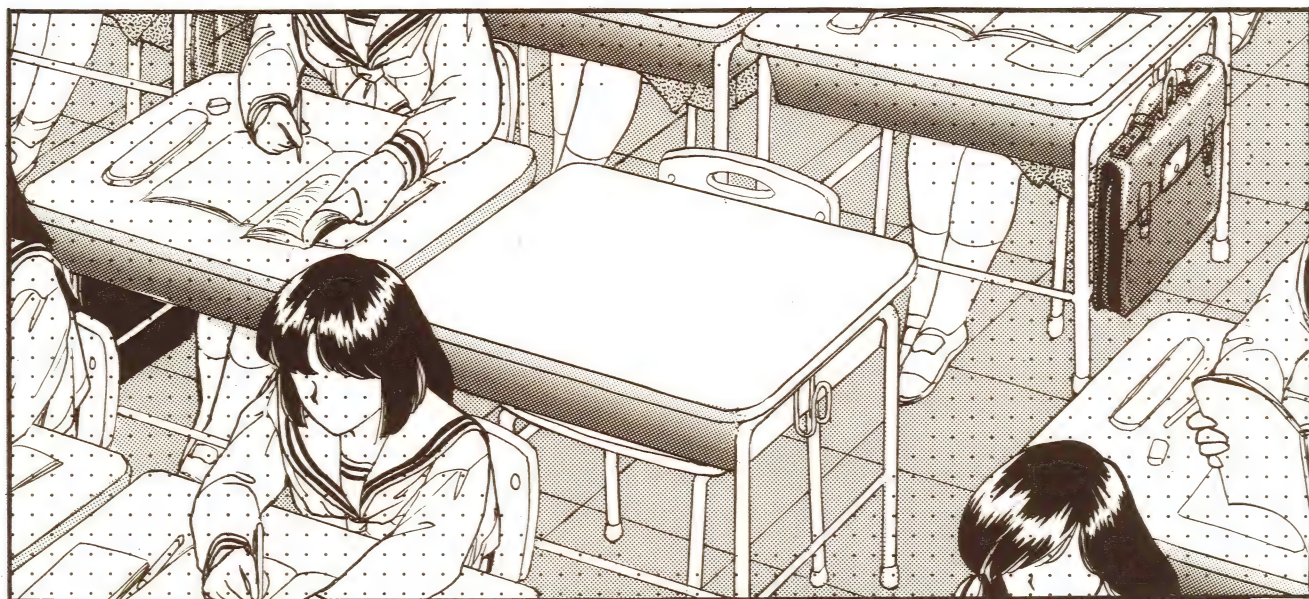
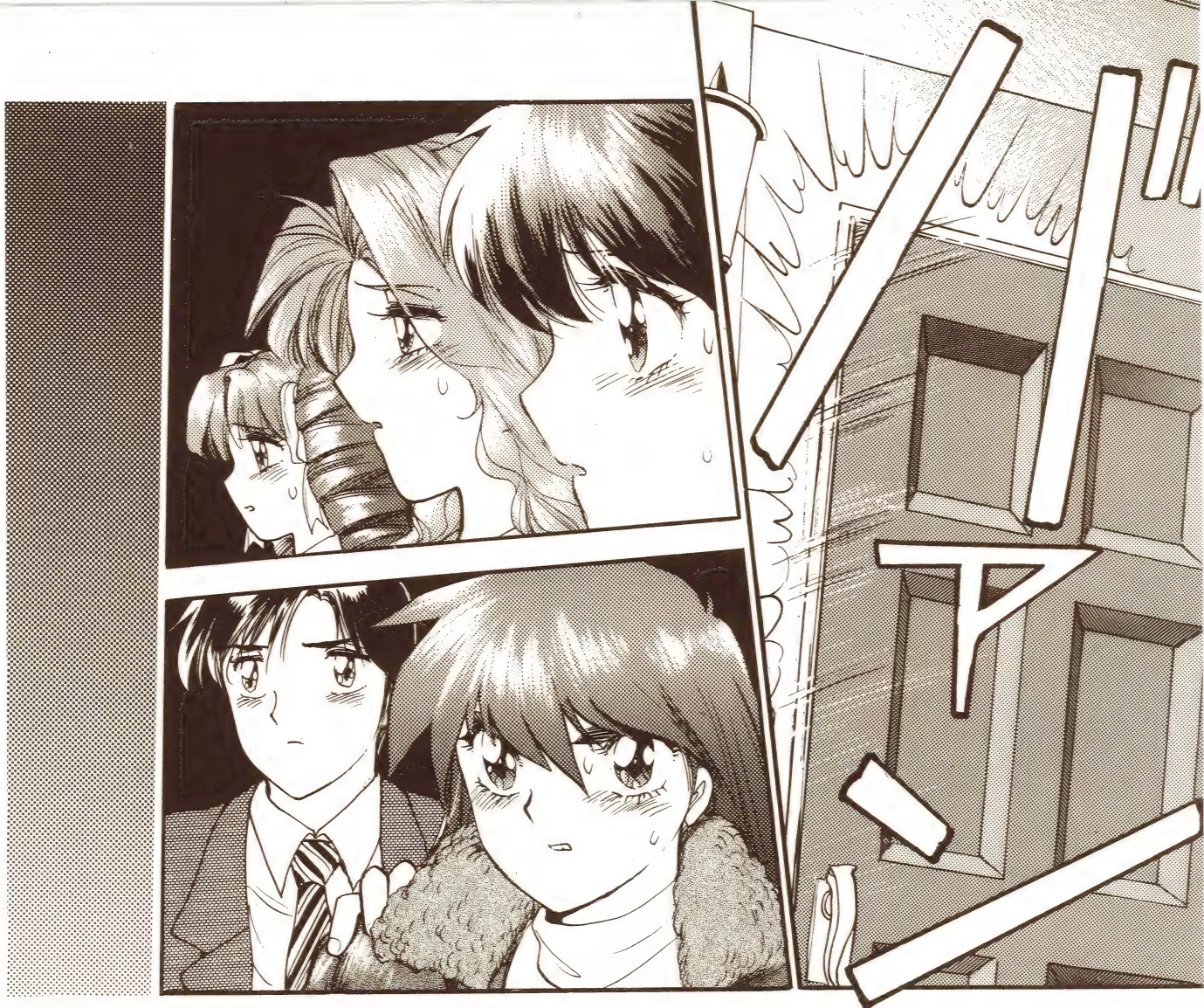
※実売価格5月6日現在のものです。またとくに表記のないものの価格は、すべて税別価格です。

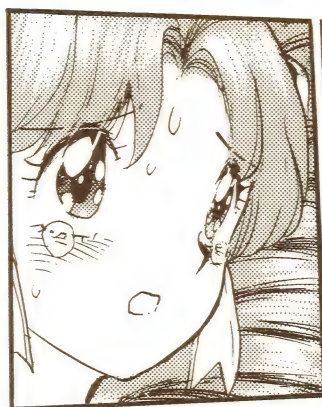
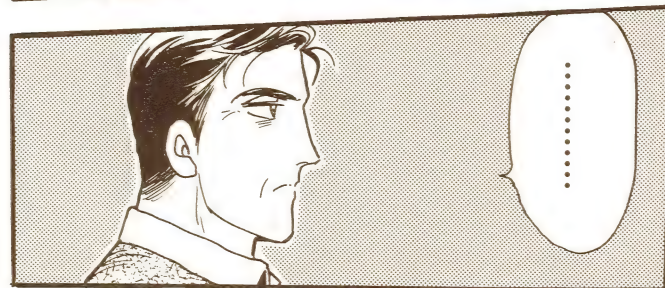
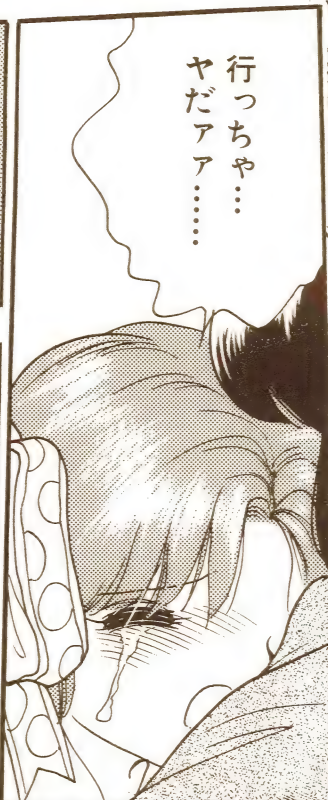
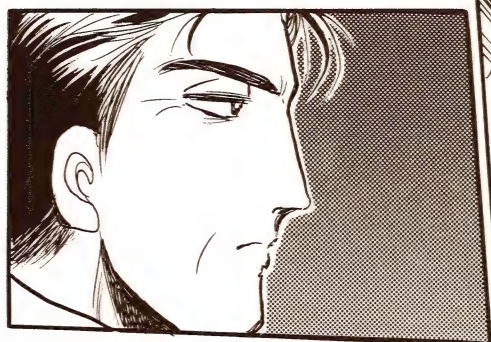
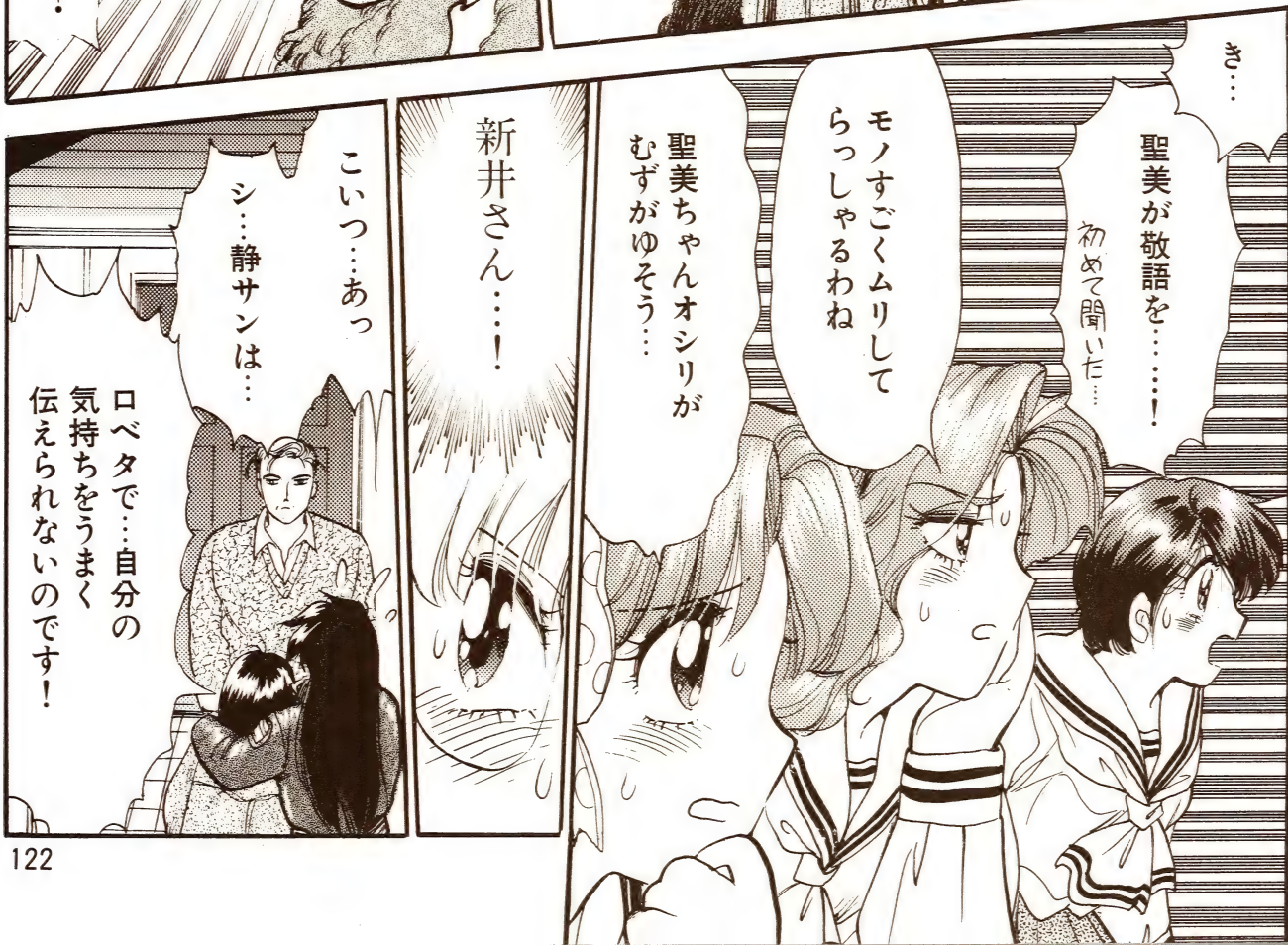
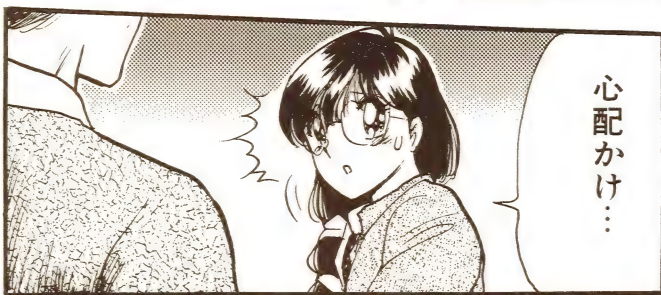
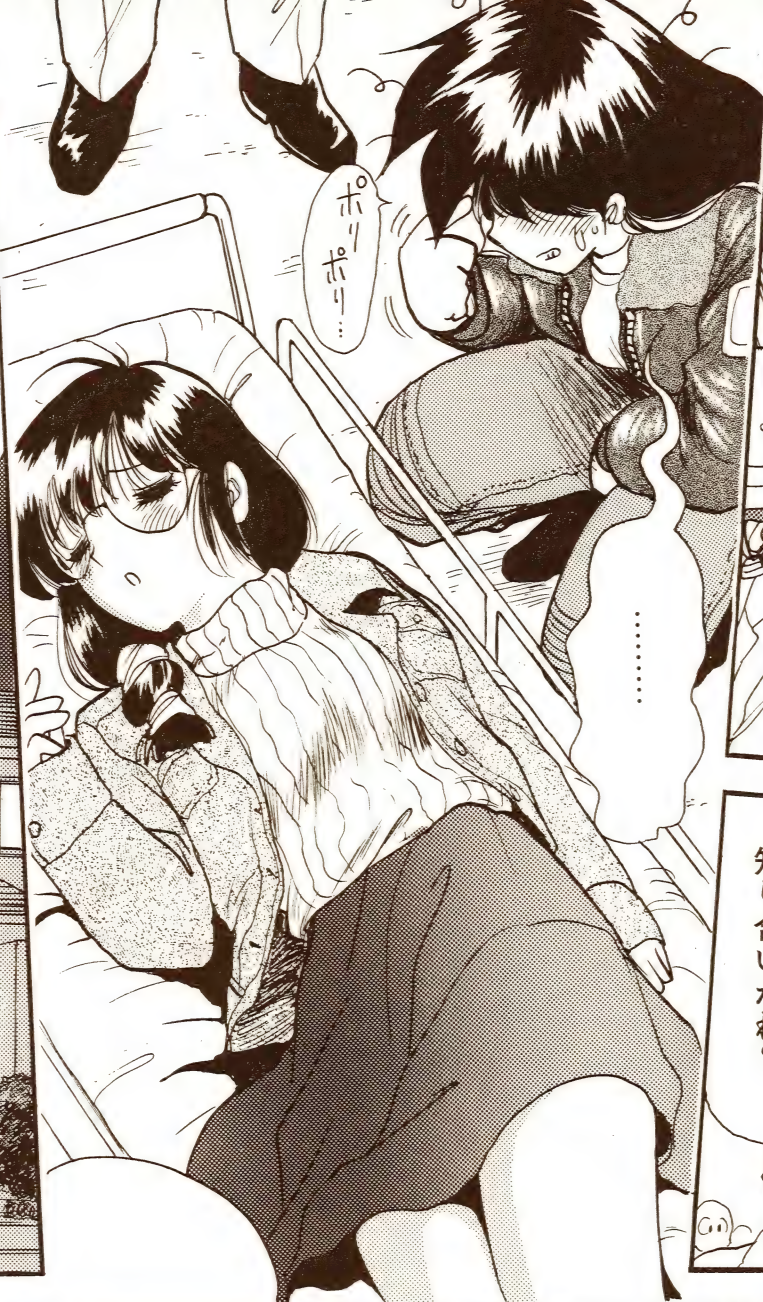
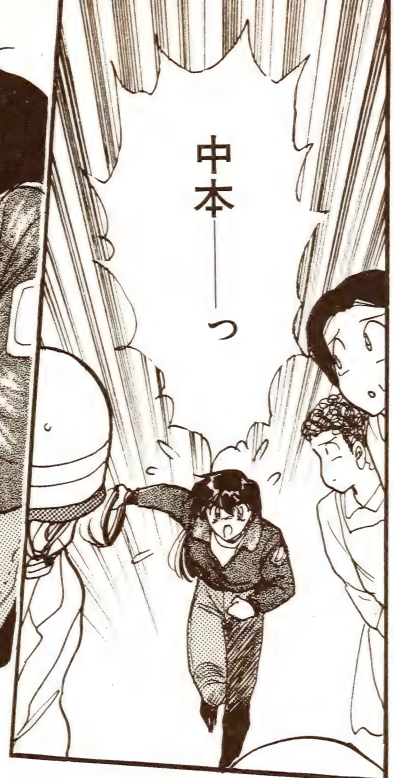
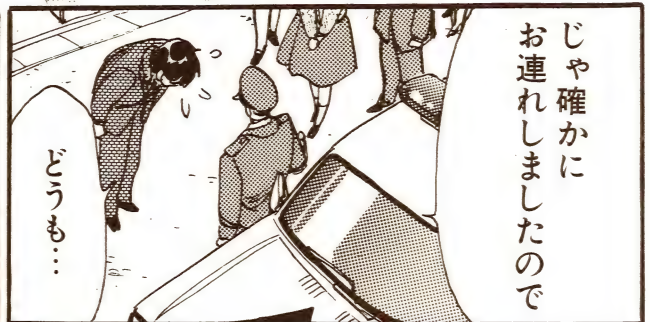
魔戦の暗雲が世界を覆う!!
手にした者の心のまま、光と闇どちらにも力を発揮するという
南米マヤの秘宝"パレンケストーン"をめぐって、
宿命の剣士たちと天草四郎時貞の激闘はさらに熱く燃え上がる!
ガルフォード、アースクェイク、タムタム、不知火幻庵……
新キャラクター続々登場、ファン待望のシリーズ第2弾!!
快進撃を続けるしろー大野描き下ろしのコミックのほか
特別企画満載のブックレットも見逃せない!
アツい侍魂をその目に、その耳に焼きつけるのだ!
DENGEKI CD BUNKO
電撃CD文庫
ベストゲームセレクション⑨
SAMURAI SPIRITS™
~秘宝流転之巻~
6月25日発売予定
定価3,800円(税込)
ご注文はお近くの書店で!
絶賛発売中!!
サムライスピリッツ
~邪神復活之巻~
定価3,800円(税込)
イラスト:SNKオフィシャル(描き下ろし)
©SNK 1993
CAST
覇王丸……島田 敏
天草四郎……塩沢兼人
橘 右京……速水 奨
服部半蔵……屋良有作
ナコルル……國府田マリ子
ガルフォード……関 俊彦
不知火幻庵……田の中勇
アースクェイク……江川央生
タムタム……石川英郎
柳生十兵衛・ナレーター……小林清志
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

❖『卒業～グラデュエーション』は130Pよりはじまります

◆おわり◆

お待ちかね『リスティス』は9月号より再開!!

そうかァ……
もったいないなァ
こんないい話を…
辞令
すみません…
娘と……
その友だちと
……
ある熱心な教師
ほだされまして

molten
PHILIP MORRIS

バアン

娘にひとり暮らしをさせろと言うんですか？
…連れて行きます
てンめェーっ!!
何が家庭の事情だカッコつけんじゃねーっ
きっ聖美ィ!!
要するにてめーが
出世するチャンスを棒にふりたくねーだけだろーがっ
プツン
娘の気持ちもわかってやれねーで
オヤジづらすんじゃねーよっ
よさないか新井!!
ガラッ
キュッ
酔っぱらい？
なァにィ？
……申し訳ないがもう決定したことなんです
帰ってください

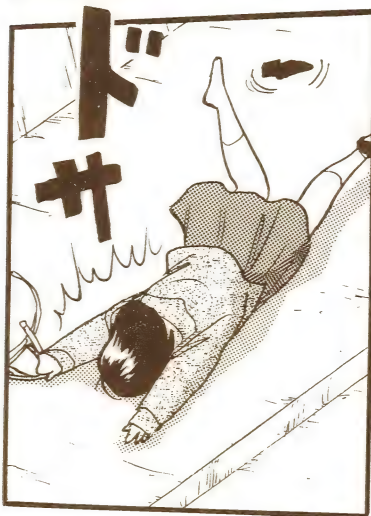
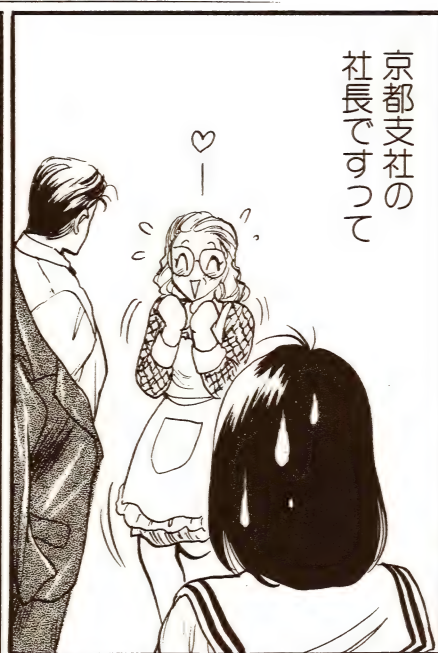
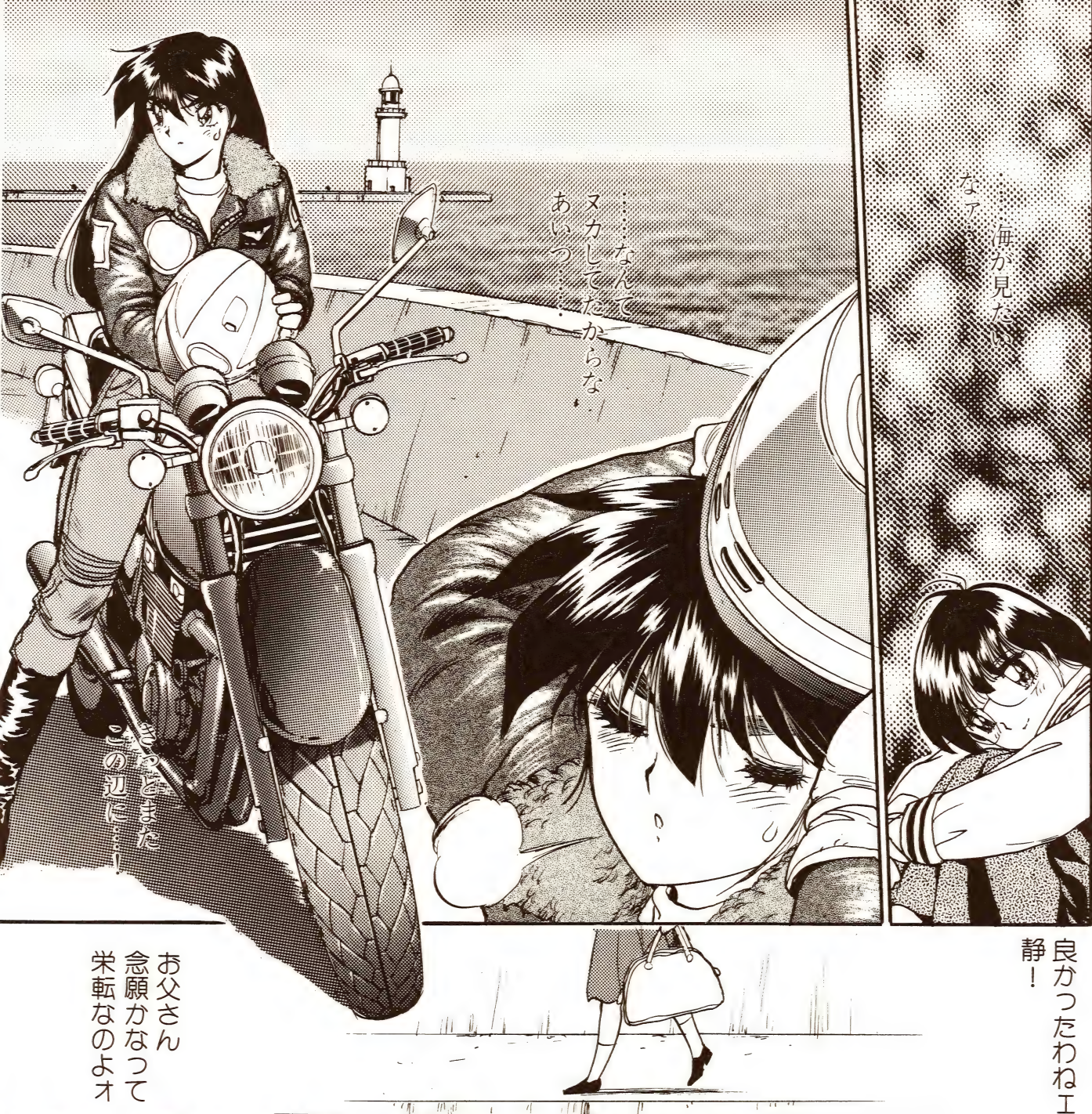
ヒトのことは言えないんじゃないかしらねェ～
ボソボソ
彼女はオレたち…ワタシたちの……
大切な友だちなんですっ
うるせっ
転校なんてさせないでください！
お…お願いしますっ
ヤだーっ
行っちゃヤだァア……
……
まみちゃん
……キミたちの気持ちもわかるが……
これは私たちの家庭の事情なんです

あっ…いや…あの…
まっ…まっ…
待って…ください！
話を聞きやが……
いえ…き…聞いて…くださいませ！
き…
聖美が敬語を……！
初めて聞いた…
モノすごくムリしてらっしゃるわね
聖美ちゃんオシリがむずがゆそう…
新井さん…！
こいつ…あっ
シ…静サンは…
ロベタで…自分の気持ちをうまく伝えられないのです！

パ
…ゴメンね
みんな
心配かけ…
…ウチの子が
おさわがせして
すみませんでした
どうぞみなさん
おひきとりください
待てっ!!
静!

中本──っ
ん？
キミこの子の知り合いかね？
ポリポリ…
………
……まァウチの子がお手数かけまして……
すみませんホントに……
じゃ確かにお連れしましたので
どうも…
はァあなたが担任の先生？
今時めずらしいスよ行き倒れなんて
はア…まア…
特技なんでこの子の
静!!
中本さん！

あたしは……

フラ。。。

いけない……
よく考えたら……
朝から何も
食べてなかった
……

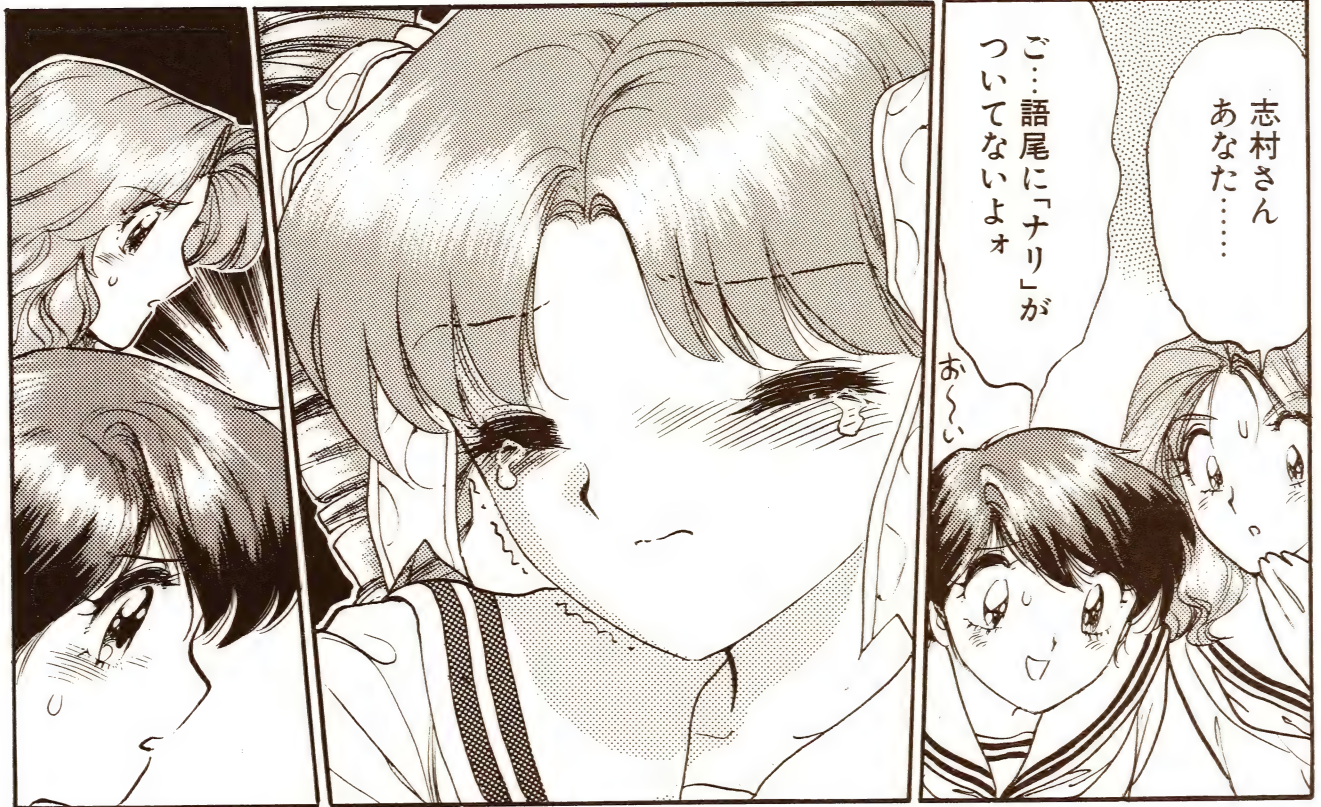
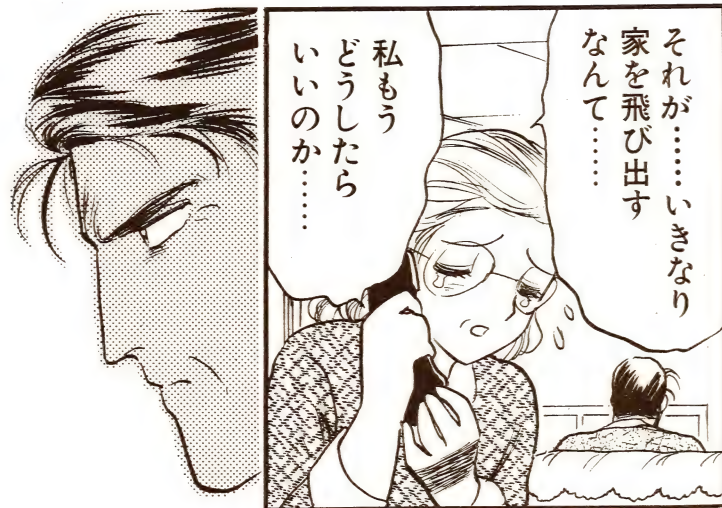
わ……

ドサ

海が見たいなァ……
……なんでヌカしてたからなあいつ……
きっとまたこの辺に……！
良かったわねェ静！
お父さん念願かなって栄転なのよォ
京都支社の社長ですって
早く転校の手続きすませなさい
今度はもっと広い家にすめるぞ
……待ってお父さん！
あたしは……

夜になってももどらなかったら……
捜索願いを出すよりないですわね
そんな悠長な！
その間に彼女の身に何かあったら――
浦辺先生!!
……ときどきあるのよこういうことは
冷静になりなさい！
中本さん(あのこ)がバカな子じゃないってことは
あなただってよく知ってるでしょ？
やだちょっと！
押さなっ
へへへ……
おほほほほ……
バ!!
キ…キミたち！
ドルン
キッ

はァ…
書き置きを
残して……

そうですか

あの子…今まで
親にさからったことなんて
一度もないんです

主人が京都へ転勤
する話も…てっきり
了解してたものと
思って──

それが……いきなり
家を飛び出す
なんて……

私もう
どうしたら
いいのか……

あァ…お母さん
落ちついて……

どこか…行先の
心当りはありませんか?

ザワ
ザワ
自習
あっちょっ……
ちょっと聖美ィ
ガ
ロ
どこ行くの
よォ!!
まみ!?
ザワ
ザワ
……………
…きっと…
きっと…聖美ちゃんは
どっか心当たりが
あるのよ……
だから…
今は……
聖美ちゃんに
まかせよう

真行寺たつや「卒業」単行本、9月発売決定!!

The Future Is Now
SNK
WORLD HEROES 2 JET
ワールドヒーローズ2ジェット
©SNK/ADK 1994
待望のシリーズ第3弾! 今、さらなる闘いの幕が開く!!
新キャラ2人を加えた16英雄+α(?)が激突する「超武会」。果たして優勝の行方は? そして、舞台裏に暗躍する黒い影の正体は? おなじみのヒーロー達も、新必殺技をひっさげてさらにパワーアップ! 超過激なバトルに挑め!!
海賊退治に、腕が鳴る! 痛快冒険アクション新登場!!
名うての宇宙賞金稼ぎ"ロディー&キャシー"が、宇宙海賊を相手に大暴れ! 次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージをクリアせよ。スリルと冒険の横スクロール型バトルアクション、100メガショックに新登場!!
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
©SNK 1994
NEO GEO
NEW
©VIDEO SYSTEM 1994
スーパーバレー'94
シンプルな中に、バレーボールのすべてを超満載!!
世界の強豪が競う「ワールド男子モード」&「ワールド女子モード」と、近未来の格闘技バレーが楽しめる「ハイパーモード」を搭載。1レバー1ボタンの簡単操作で超多彩なアタックを決めろ!! 激闘バレーボール、ネオジオから。
とくてんおう2
©SNK 1994
リアル ファイト フットボール
得点王2
ついに登場! 驚異の100メガショック・サッカー!!
"W杯サッカー"の熱狂と興奮がゲームになった! 超リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ! 驚異のスーパーリアル・サッカー待望の新登場!!
劇場版「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。
前売券、好評発売中!!
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。

## セーラー服ときめきレポート

# ゲームクリエイター養成スクールの実態

**謎に満ちてるゲーム業界。どうしたらゲームクリエイターになれるのかも、よくわかんないでしょ。そんなイマイチはっきりしない業界の就職事情を、わたしたち、あかねと優子のセーラー服コンビがバッチリ取材しちゃいました。**

## CONTENTS

ときめきレポート 1

# ■遊ぶ人から創る人へ……
# 「ゲームクリエイター基礎知識」

好きなことしてお金がもらえて、一獲千金のチャンスがいっぱいなんていうオイシイ話があると思えば、オタクじゃないとモノにならない、徹夜続きの体力勝負みたいなオソロシイ噂もあったりして……。ホントのところはどうなってんの？　まずはクリエイターの基本的なところを知っておかなきゃ！

## 遊びと仕事は大ちがい!? クリエイターの喜怒哀楽は？

まず肝心なのはゲームに対するスタンスの問題ね。今回取材した業界の方々が口をそろえて語ったのが「遊ぶ」ことと「創る」ことの違い。ただのプレイヤーなら、楽しいことばかりだけど、クリエイターはそうはいかない。「創る」ことに苦労はつきものだし、なんたってそれでお金をもらう仕事なんだから。つまり「ゲームが好きだ」だけでは通用しない世界なの。それじゃあ、何がクリエイターの生き甲斐かっていうと、人を楽しませる充実感や、作品として残るものを完成させる喜びみたいなもの。こうした感動こそクリエイターの魅力、醍醐味なのよ。そうしたことに興味のない人は、ただのゲームファンのままでいたほうが幸せかもしれないね。

## ウワサがウワサを呼んじゃって クリエイター像のウソ・ホント

確かに凝り性の人が多いし、作品に関わる知識をつきつめることはクリエイターの宿命だから、オタクって見られがちだろうけど、ゲームの中とはいえ世界を再現するにはいろんな知識が必要で広い視野を持っていないとダメ。オタクでは一流にはなれない仕事なのね。また、ゲームのソフトハウスは若い会社が多く、環境のよい美しい職場が一般的。さらに売れてるソフトハウスほど有望なクリエイターを獲得するために社員の福利厚生に力を入れているわ。仕事の行程もシステム化が進んで、計画的にこなすようになり、徹夜続きなんてことも少なくなっているみたいね。いろいろウワサはあるけれど、最近のクリエイターはとてもスマートなのよ。

## 分業化が進んでる 大容量時代のクリエイター

昔は1人でアイデアを固めて、絵を描いて、プログラムを組んで、という個人作品がけっこうヒットしたものだけど、最近は大容量のゲームが一般的になってきたこともあって、ほとんどそんな作品は見あたらなくなってきたみたい。1人ですべてをこなすには、負担が大きすぎるわけね。現在ではシナリオ、プログラム、グラフィック、音楽、それぞれの専門スタッフがチームを組んで作品を創り上げるのが一般的。チームワークが作品の質を決めるようになってきているのよ。だからソフトハウスも、それぞれのプロフェッショナルを求める傾向が強くて、幅広い知識を持ったうえで、さらに一芸に秀でた人を採用したがってるみたいね。

### 証言　湊谷幸司くん ［バンタン電脳情報学院1年］

**「創る」ことを学びゲームを見る目が変わりましたね**

創る立場の勉強を始めたばかりですが、その苦労が少しずつわかってきたような気がします。いろんな制約があって、その枠の中で表現しなければならないといった現実を知ったりして、ゲームを見る目もかなり変わってきたみたいです。「ああ、こういう意図があったのか」と制作者の気持ちを理解できたり、「こうしたほうがよかったのでは」という意見を思い浮かべたりね。授業でシナリオを評価されたことがあり、物語を創る仕事に就きたいと思っています。

### 証言　塚本昭子さん ［バンタン電脳情報学院1年］

**目標のゲームは何度も繰り返して遊びたくなる作品**

テーブルトークＲＰＧをしていたのですが、たまたまそのイラストコンテストでいい成績を収めたのが、この道を目指すきっかけです。いまはイラストだけじゃなく物語にも興味がわいてきて、いろいろ可能性を試してみようと思っていますが。プレイしていると気づかないようなことも、創る立場になってみると、すべて意味があるんですよね。将来は、何度でも遊びたくなるようなゲームを創るのが目標です。

ときめきレポート2

■ゲームで一生たべられますか？

# 「ゲーム業界の就職事情」

優子

ゲームクリエイターの基本的なことがわかったところで、じゃあ実際に就職するソフトハウスについて知りたいよね。どんな人を採用しているのかとか、企業色とか、待遇とか、もちろん業界の景気なんてのも気になるでしょ。そのあたりもバッチリ取材してきたわ。

## ソフトハウスだって立派な企業 社会人として人間性を重視する

出社時間はマチマチ、ゲームをするのも仕事のうち、なんて自由な生活を夢見ても、現実はそんなにアマくないのよね。確かに自由な社風のところが多いのは事実だけど、決していいかげんではないの。会社が求めている人材も他の業種と変わらず、まじめで明るく協調性のある人。まず人間性が重視されるわけ。とくに新卒の採用は、ゲームの知識よりも人物評価を優先するところが多いのよね。また、みんなが思ってるほど個性を重視する傾向もないみたい。ゲーム制作はコツコツ1人で働くイメージが強いけど、それにもましてチームワークが大切で、組織を乱すような人はお断りってこと。どんな職場でも社会人の基本は同じなのよね。

## ゲームの個性だけじゃない 会社の個性や規模も調べて

同じ業種でありながら、企業の個性が強いのがソフトハウス。もちろんゲームの個性がそのまま企業色の大きな部分だけど、それだけじゃないのよね。同じようなゲームをつくっていても、そのプロセスはまったく違う場合もあるしね。もっと大きいのが規模の差で、大きな会社はスペシャリストとして専門的な仕事に没頭できるのに対して、小さな会社はいろんな仕事を任せられて、それもまた魅力的。どちらが向いてるかは個人によって違うだろうし、一長一短。ただ言えるのは、クリエイターの仕事って好きなモノをいい環境で創っていられるから、努力も苦にならないわけで、やっぱり大切なのは自分の感性に合った会社を選ぶことね。

## 不況知らずで一獲千金もOK？ そんなに世の中あまくないぞ

ゲーム業界は不況知らずなんてウワサがあったみたいだけど、それも一部の会社の話。確かに市場は大きくなっているけど、新規参入もハンパじゃなくて競争は逆に厳しいのが現状。ヒット作を出して大きくなる会社も多いけど、逆にヒットに恵まれず衰退するところもあるわけよ。そんな勢いみたいなものも会社選びの重要なポイントだと思うな。それと独立して一獲千金なんて考えている人も多いと思うけど、さっきも言ったように個人の力でヒット作を創るのは残念ながら厳しくなってるの。でも独立のチャンスが他業種より大きいのは事実。経験を積んで、その実績から独立のチャンスがめぐってくると考えたほうがオリコウさんよね。

### 証言 木宮雅徳さん［アミューズメントメディア総合学院 講師］

**これからのゲーム業界に既成概念は必要なし！**

現在ゲーム業界にかぎらず、エンターテインメント業界全体において、人材不足です。前例のないデジタルメディア時代に突入すれば、ますますその傾向は強まるでしょう。今必要とされているのはエディター、プログラマー、グラフィックデザイナーの要素を兼ね備え、今までのスタイルにこだわらない柔軟な人間なのです。とにかく視野を広く持ち、貪欲に勉強していただきたい。そのために私たちの世代も、今まで築いた知識を惜しまずに伝授するつもりです。

### 証言 丸山寿敏さん［アミューズメントメディア総合学院 常任理事］

**マルチメディア時代到来は音楽の立場も変えるはず**

私は長らく音楽の仕事をしてきた人間ですが、最近のゲームミュージックを聴くにつけ、つくづくメディアのあり方が変わったことを感じます。映画では以前からあったことですが、ゲーム音楽もクオリティが非常に上がり、単独で鑑賞に耐えるものが増えました。今後は画像も音楽もシナリオも一つのメディアに集約される傾向がますます強まるでしょう。もしかすると近い将来、音楽はCDやテープのように単独の形で存在しなくなるのかもしれませんね。

ときめきレポート3

クリエイターのお仕事教えて

# 制作実技のいろいろ体験記

ゲームを創るときはどんな作業をするのかしら？ みんなも絶対に知りたいよね！ そこで今度は実際にゲームスクールの教室におじゃまして、いろいろな作業を体験させてもらいました。ほんのちょっとだけどクリエイター気分にひたっちゃいました。

## シナリオ&キャラクターデザイン

### ゲームに生命を吹きこむお仕事 舞台でいえば演出家ってとこ？

シナリオライティングはゲームのストーリーを組み立てること。そしてキャラクターデザインはゲームに登場するキャラクターのグラフィックを考えること。エッ、これぐらいは誰でも知ってるって。じゃあ、シナリオを書くこととキャラクターをデザインすることが同じくらい重要だってこともわかるよね。たとえばＲＰＧやアドベンチャーのようなゲームはストーリーが命。でもいくらシナリオがおもしろくても、登場するキャラクターたちのデザインがストーリーのイメージにマッチしていなかったらシラけちゃう。だからこの２つの作業はゲームデザイナーと呼ばれる人（もしくはグループ）が同時に考えながら進める場合も多いんだって。

実際の作業を進める場合シナリオライティングに必要とされるのは脚本の構成力と文章表現力。たしかに映画や演劇の脚本を書くのと一緒だし、ＲＰＧのメッセージを一言ずつ決定するのも仕事だから当然よね。もちろん文章の勉強も必要だけど、映画を見たり読書をしたりして豊かな発想力を養うことが大切なの。たまにはコミック以外の本も読まなきゃだめよ。でも、人生経験が豊かになればおもしろいストーリーが浮かぶこともあるっていうから、ワタシたちにはわからないほど奥の深ーい世界なのね。

### もちコンピュータの知識は必要よ

キャラクターをドット絵の状態でデザインするためには、当然コンピュータが使えなくっちゃ。さらに全体の制作状況を把握するために、プログラムの知識もある程度必要というわけね。

### ただいま右脳の訓練中

自分の右手を見ながら、左手でそれをデッサン。ヘンなことをしていると思うでしょ。実はコレ、ふだんあまり使わない右脳を訓練するためなの。こうすると芸術センスが磨かれるんだって。

キャラクターデザインのほうは、まず絵を描く能力が基本。さらにその絵を画面上で表現するためにコンピュータグラフィックの能力も必要というわけ。それにプログラムの勉強までしなければならないのよね。ちょっとワタシにはむずかしいかなあ。そして一番大切なのがデザインのセンス。キャラクターはゲームのイメージを表現する大きな要素だから、デザインのセンスなしではやっていけないみたい。最後は適性の問題かもしれないわね。

### このお仕事に必要なおベンキョーは？

シナリオライターにとって文章表現や文法など国語力は基本。自信のない人は、今からでも遅くはない。さっそく国語の参考書を開こう。さて問題はいかにしておもしろい脚本を書くかということ。大学の文学部に行くか、専門学校に行くか、独学するか、自分の才能と相談して決めよう。

キャラクターデザイナーはまず紙に絵を描く練習が、そしてＣＧ技術のマスターが原則。芸術部のある大学や美術専門学校などで美術の勉強をすれば、ある程度まではセンスを伸ばせるはず。

# ゲームプログラム

## 自主性と創造性が問われるゲームプログラムの世界！

さて、次はゲーム創りのもう一つの主役プログラマー。一般的なビジネスソフトなどのプログラムの場合は、仕様書どおりの正確な作業に終始するのに対して、ゲームのプログラムは自分で考え、そのアイデアを取り入れて作り上げることが圧倒的に多いらしいのね。そのあたりがゲームプログラムの醍醐味。単調な仕事ではないだけに、個人の能力差もクローズアップされるし、柔軟な発想力も要求されるわけです。たとえば同じジャンルで同じぐらいの容量のゲームなのに、できばえが全然違うことってよくあるでしょ。もちろん企画の善し悪しもあるだろうけど、決定的に違うのがプログラム。いいゲームはたぶんプログラマーが企画者に対して的確な提案やアドバイスをしたり、自ら考えてバランスを直したり、ちょっとしたアイデアを加えたりしてるはずなのよね。

それでは一般的なゲームのプログラム作業を順を追って説明しましょう。まずゲームデザイナーが提出する仕様書を見て、それがプログラム上で可能かどうかを検討。それでＧＯサインが出たら、今度はデータの形式を決定。さらに特別な開発ツールが必要だと判断された場合は、その制作を開始。ここまでが準備段階で、いよいよメインプログラムに取り組んでいくことになるのです。メインプログラムが完成したら、さらにグラフィック、サウンドをデータ化してプログラムに追加。さまざまな調整を行い、ようやく完成するのだそうです。大急ぎで説明したけど、流れだけはわかってもらえたかしら。

わたしたちもＣ言語のプログラムに挑戦させてもらったんだけど、当然チンプンカンプン。sin、cosなんていう見たことあるような暗号？もあったんだけど……。そういえばプログラマーには物理的・数学的思考力が大切なんだって。といっても学校で理系科目が苦手だったとか、あんまりそんな実績みたいなことは関係なくて、つまりセンスがあるかってことらしいけど。

### 暗号みたい

バンタン電脳情報学院でＣ言語プログラムに挑戦しました。プログラムを開いてもらったのはいいけど、やっぱり何もわかりませんでした。でもプログラム画面って、もっと暗い感じなのかと思ったけど、けっこう明るくカッコいいじゃん。

バンタン電脳情報学院で、生徒さんの作品を見せてもらった。もうほとんど製品のレベルだよね。これなら就職対策も完璧かな。ここまで成長するには、やっぱり２年間マジメにビッチリと勉強しないとね。

### ゲゲ、トラブル発生??

何もしてないのに、画面にミカンセイジンが現れてしまったの。ゲゲゲ！　実はコレ、画面の焼き付けを防ぐスクリーンセイバー。とんでもないことしちゃったと思ってビビッたじゃない、まったく。

### このお仕事に必要なおベンキョーは?

もちろん、プログラムの勉強である。ただしプログラムっていうのは企業によって作業の進め方もさまざまだし、ヘンなクセが身についてると嫌われちゃうこともあるので注意。新卒の採用を狙っているなら、白紙のままでいたほうがよかったりする。逆にスグにバリバリ即戦力で活躍したい人は、提出できる作品を創ることだ。認められれば、ある程度の仕事をいきなり任せてもらえるチャンスも生まれてくる。いずれにしても中途半端はよくないのだ。

最近のプログラムの傾向というとアセンブラとＣ言語と呼ばれるものが主流らしいんだけど、さらにオブジェクト指向のＣ++なんていうものも注目株だとか。プログラムの進化はとても速いし、少し先を見て勉強しておくのが正解だ。

### 証言　板屋次郎さん［バンタン電脳情報学院講師・ウインクシステムウエア代表］

**技術が進歩してもグラフィックの基本はデッサン**

プログラムにはアセンブラやＣ言語といった種類がありますが、たとえば専門学校の場合は２年しか猶予がなく、すべてをマスターするのは難しいですね。ですから、ある程度的を絞って学ぶべきなのですが、そのとき一歩先を見越した将来的なことを考慮した選択をすることが重要です。今だけを見ていては技術の進歩に追いつけなくなってしまいますからね。現在はＣ言語をメインに教えていますが、将来的に有望なＣ++も講義に加えて対応しています。

### 証言　山下　悟さん［代々木アニメーション学院　講師］

**技術の進歩は速い一歩先のところを学ぶことが大切**

技術の革新によってＣＧの世界もどんどん変わっています。ドットが限りなく点に近づいているので、近い将来、ドット絵は非常に少なくなるでしょう。しかし忘れてはいけないのが、どんなに技術が進歩してもコンピュータは道具にすぎないということです。結局いい絵を描くにはデザイナー自身の描写力を磨くしかないのです。こればかりは、デッサンを繰り返して身につけるしかないでしょう。カン違いをしている人が多いようなので一応念のため。

# グラフィックデザイン

## マルチメディア時代に向けて表現力に差がでるグラフィック

グラフィックデザイナーの役割は、ただ絵を描くことだけじゃなくて、それをコンピュータグラフィックとして再現し、目的のハードで、もっとも美しく表現すること。ゲームソフトは大容量化しているけど、まだまだゲームの絵には制限が多いのね。画像の解像度も使える色数も限られた世界で、どうやって最良の表現方法を見つけるかがキーポイント。どんなに美しい原画もテクニックがなければ平凡なものになっちゃうわけだから。

逆に絵の基礎もないのにコンピュータグラフィックが描けるかというと、これもまた無理。コンピュータは絵筆と同じで絵を描くためのツールなんだから、基本がなければとてもプロの作品には使えないよね。

ところで最近、CD-ROMの新ハードが相次いで発表されて、超リアルなグラフィックが続々見られるようになったけど、これらはほとんど３Ｄアニメーション。平面ではなく、立体としてグラフィックを創らないといけないだけに、以前にも増して表現力が問われるようになってきたし、３Ｄグラフィックのためのコンピュータの知識、アニメーションのための知識など、多彩なテクニックも必要になっているようよ。

また、オーサリングといって３Ｄグラフィックを創って、それをアニメーション化し、さらにサウンドも同期させる作業も、グラフィック担当に近いところに任されるようになっているようなの。つまり、絵の専門家から映像の専門家へ、さらにマルチメディアにまで、幅広いフィールドで活躍できるチャンスが広がっているといえるかもしれないわね。

### パソコンお絵描きも基本がないと

あこがれのマッキントッシュでお絵描きに挑戦しようと思ったんだけど、全然うまくいかないの。いくら道具がよくても、絵の描けない人はコンピュータを使っても無理みたい。横でコンピュータグラフィックの制作をのぞかせてもらったんだけど、上手な人には、やっぱり最高のマシンみたいね。

▲映像関係の部屋をちょっとだけ見学。高価な編集機材がズラリ並んで圧巻。最近はCD-ROMなどで画像取り込みがゲームに生かされていて、その垣根はだんだんと取り除かれているみたい。

### このお仕事に必要なおベンキョーは？

まず基礎がしっかりしていないと。とくに見たままの絵を正確に描けるデッサン力が大切。３Ｄに興味があるなら造形の知識も必要だろうし。コンピュータを使ったグラフィックは、そうした基礎を学んだうえで、ドット絵から。さらに、徐々に高度なテクニックや技法を少しずつマスターするといいだろう。

# ミュージックコンポーザー

## 無限の可能性を秘めたデジタルサウンドの世界

最近のデジタルサウンドって音楽シーンのほとんどすべての場面で利用されていてるというからビックリ。すべてデジタルサウンドみたいな曲が、ヒットチャートの上位を独占してるってこともよくある話らしいわ。それに、媒体のほうのＣＤやＭＤだってデジタルなんだから、すごい話よね。

ゲームの世界でもサウンドはますます大きな役割を果たすようになってきてるのよね。音楽に限らず効果音もゲームの演出に欠かせないものになっているでしょ。昔のようにコンピュータらしい音、なんてこともいわれなくなっているし、アナログとデジタルの境界なんて、もうないも同じ。それだけに作品の善し悪しはコンポーザーの感性によるところがとても大きくなっているようよ。

基本的な仕事としては、もちろん作曲があるわけだけど、最近はハードの性能に合わせた「音作り」に専念する人もいるみたいね。いわゆるサウンドクリエイターっていう職種。さまざまな効果音を本物のように再現したり、できあがった音楽をアコースティック調に仕上げたりするアレンジャー的な作業もこなさなくてはならないのです。グラフィックに比べると容量的な制限は少ないから、かなり自由な感覚で自分のイメージに近いものを創造できる楽しみがあるみたいね。

### やっぱり楽譜も読めるといいね

コンピュータを使っても音楽は音楽。曲は楽譜によって表現できるものだし、やっぱり譜面を読めなきゃ理にかなった曲作りはできません。

### このお仕事に必要なおベンキョーは？

音楽全体に精通してるに越したことはないし、自分で楽器を弾いて、自分の感性で音を作り出すことも重要。アーティストに近い職種だけに、こうして感性を磨くことが大切。

ときめきレポート4

# 道はいろいろあるけれど「ゲーム業界進路指導室」

**目指すクリエイターが決まったら、今度はそのための準備を考えなきゃ。クリエイターの一般的な経歴や、どこでどんなことが学べるのかを調査してみました。**

## クリエイターの経歴は千差万別 入社後に学ぶことのほうが多い

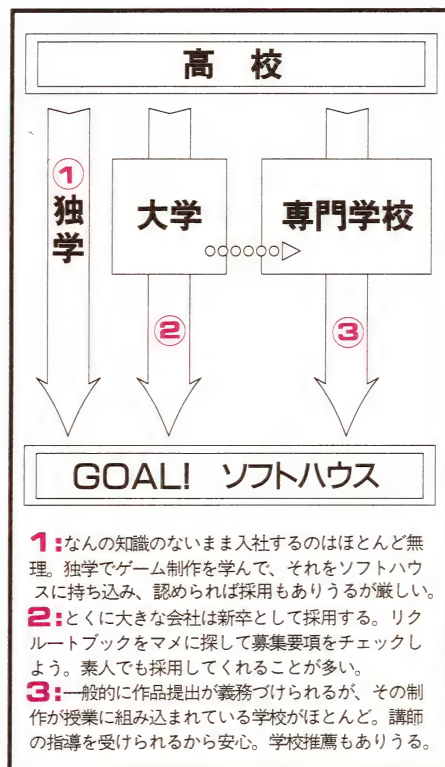
現在、第一線で活躍しているクリエイターで、学生時代に専門の勉強をしたという人は少数派。プログラマーなのに文系の大学出身という人もいるし、まったくの素人から入社した人も。ほとんどの人は仕事をしながら覚えていってるみたいね。そういえばゲームクリエイターの教育組織やプログラムができてきたのも最近だし、当然かもしれないよね。「学校で学んだことが災いして自由な発想ができないこともあり、ド素人のほうが伸びたケースもあった」という衝撃的な体験を語る人事担当者もいるし、どうやら知識や経験があることが絶対に有利でもないらしいのね。それじゃあ一流になった人の共通点はというと、好奇心が強くて学生時代に幅広いことに関心を持ち、さらに研究熱心だったということ。この好奇心と意欲がクリエイターに一番大切なことなのかもしれない。それを身につける過程は人それぞれでいいのよ、きっと。

## ソフトハウス入社までの一般的なルートを教えてあげる

右のチャートはソフトハウス入社までのルートを示したもの。これがすべてではないけど、一般例として参考にしてね。まず、高校から直接入社っていうのは、とくに名の通った会社ではあまりないらしいわ。ただ例外はあって、独学で学んでゲーム作品を創り、それを持ち込んで認められることもあるみたい。大学卒の場合は素人を毎年一定数採用する会社が多いけど、プログラム、音楽、グラフィックの職種は大学時代の専攻を限定したり作品提出を義務づけてるところもあるみたいね。専門学校卒の場合も基本的には高校卒と同じで作品提出が義務づけられるけど、学校で制作の指導を受けられるし、OBの活躍実績からソフトハウスの求人要請も増えてきて推薦状を出してもらえるケースも多いらしいわよ。大学生の中にも、専門学校の講座を受ける人や卒業後に通う人もいるみたいだし、けっこう注目されてるルートなのよね。

高　校

GOAL!　ソフトハウス

**1：**なんの知識のないまま入社するのはほとんど無理。独学でゲーム制作を学んで、それをソフトハウスに持ち込み、認められれば採用もありうるが厳しい。
**2：**とくに大きな会社は新卒として採用する。リクルートブックをマメに探して募集要項をチェックしよう。素人でも採用してくれることが多い。
**3：**一般的に作品提出が義務づけられるが、その制作が授業に組み込まれている学校がほとんど。講師の指導を受けられるから安心。学校推薦もありうる。

## 証言　野邊　忍さん［野邊ゲームデザイナーズアカデミー校長］

**どのステップを踏んでも最後は実力と人間性次第です**

ゲーム制作にたずさわる4種類の仕事の適性について簡単に説明しましょう。プログラマーは一見高度な作業をしているように見えますが、努力だけでかなりのレベルまで到達できます。グラフィックとミュージックはある程度は学校の勉強で身につきますが、全然センスのない人にはおすすめできませんね。シナリオもやはりセンスが必要ですが、アイデアを出す方法論を学ぶことである程度はカバーできるはずです。

よく専門学校と大学のどちらを卒業したら有利かという質問をされますが、入社してから伸びる人も多いので、一概には答えられません。強いていえば人間ができていないとどこでも難しいということです。

## プレゼント

野邊さんの著作によるゲームクリエイター必読のバイブル『ゲームデザインRPG入門』を抽選で3人にプレゼント。これ1冊でRPG制作のノウハウがわかってしまう恐るべき独学の書です。ご希望の方は本誌5ページからのアンケートに答えて、プレゼントの27番を選びアンケートハガキで応募してください。

YES-NOでわかっちゃう

# ゲームクリエイター適性診断

クリエイターの仕事内容はよくわかったけど、自分がどの仕事に向いているかはわからない。そんな人はこのチャートを参考にじっくり考えてみよう。

**START**

寝るのも忘れてサルのようにゲームをすることがよくある？

YES → ノートや教科書にイタズラ書きをしてしまうタイプだ

NO → 「趣味は？」と聞かれれば、すぐさま「ゲームです」と答えてしまう

マニュアルを読まなくても操作を覚えてしまうほうだ

授業のノートはマメにとっているほうだ

クイズ番組とトレンディードラマどっちをよく見る？
クイズ…赤
ドラマ…青

ヘアヌードはとても立派なアートだと思うわん

ゲームは総合芸術だ、という考えに賛成だ！

ズバリ聞きます。音楽とお絵描きどっちが好き？
音楽…赤
お絵描き…青

ゲームも合わせると一日中テレビはつけっぱなしだ

映画を見て泣いちゃうことがよくある

ワイドショーの芸能ニュースが大好き

シナリオ&キャラデザインへ

### プログラマー

マジメで知識欲旺盛、しかも理科系の頭脳を持つあなたは迷わずプログラマーを目指しましょう。これからの大容量ゲーム時代、あなたのような人間がますます必要とされているのです。

### シナリオ&キャラデザイナー

どちらかといえば文学的なセンスを持つあなたはシナリオライターやキャラデザイナーに向いています。映画や演劇を見てストーリーを組み立てる能力に磨きをかけましょう。

### グラフィックデザイナー

ヘアヌード写真集をアーティスティックに鑑賞できるあなたは、すでに立派な芸術家。ぜひグラフィックの才能をのばして、ゲーム業界の明るい将来を築いてほしいもの。

### ミュージックコンポーザー

芸術家肌で音楽の好きなあなたは、作曲やミュージックプログラムの仕事が向いているわね。これからの時代、ゲーム音楽で実績をつくれば世界にはばたくことも夢ではないわ。

### その他の業界人

好奇心旺盛で分析好きなあなたは、ゲームライターや編集者に向いているかもしれない。さて、電撃王では優秀なライターや編集者を募集中です。ヤル気のある人、大歓迎。至急連絡乞う！

ときめきレポート 5

ゲームクリエイター養成スクールの実態

# ゲームスクール白書

**独自の教育方針とキラリと光る個性をもったゲームスクールを一挙7校紹介。専門の学校で英才教育を受けたい、という人はぜひ参考にしてほしい。**

## アミューズメントメディア総合学院

コンピュータゲーム科が設置されており、プロデュースからシナリオ作成、コンピュータグラフィック、サウンドプログラミングまでゲームに関する総合的なカリキュラムが組まれている。またＣ言語やハードウェア理論などコンピュータ自体の知識も一から教えてもらえるので初心者でも安心だ。なお、このスクールはフジサンケイグループを構成する多くのメディア企業のサポートを受けており、現場実習や見学などができるのも大きな特徴。理論だけでなく、実際に使える技術を学びたい人にはうってつけといえるだろう。

**学校概要**

95年度設置学科：
コンピュータゲーム・クリエイター科
２年制
ＣＧ・アニメーション科　２年制
声優タレント科　２年制
問い合わせ：03-5721-4151

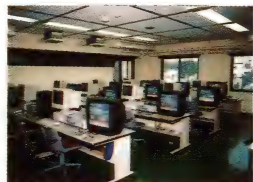
◀▼ＪＲ山手線・恵比寿駅から徒歩５分と交通の便がよい。新設校だけに設備も最新式のものが多く、教育環境はとても良好だ。校舎はそれほど大きくはないが来年以降、順次拡張する予定。

## 専門学校東京テクニカルカレッジ

プログラマーの養成を目的としたゲームソフト科が設置されている。実習のためにＴＴＣ－G2100というオリジナルのゲームマシンを50台も制作したことからわかるように、本格的なプログラム専門コースだ。情報処理教育では以前から有名なスクールだけに講師陣も充実。ゲーム企業のスタッフを講師として招き、実際に開発中のゲームを教材にするなど、非常にハイレベルな授業が展開されている。また授業の大半は実習教育となっており、ゲーム制作と理論の一体授業が特徴だ。更に来年４月には、高度情報処理科（３年制）も新設され編入もＯＫだ。

**学校概要**

学校法人　小山学園(専門学校東京テクニカルカレッジ)
ゲームソフト科　２年制
新設：マルチメディアソフト科　２年制
　　　高度情報処理科　３年制
　　　情報処理科　２年制
問い合わせ：0425-74-8881
担当：森川・金子

▲▶ＪＲ中央線・国立駅から徒歩３分。モニター画面はサン電子が開発中のゲーム『少年忍者サスケ』。教材も実戦的だ。

## 東京アニメーター学院

コンピュータグラフィックを中心に、企画からプログラムまでゲーム制作全般にわたって勉強できるコンピュータゲーム科が設置されている。講師陣にはＣＧやアニメーションのスペシャリストがそろっているのはもちろん、ウルフチームからも現役のクリエイター２人が参加。デッサンなどグラフィックの基礎から、実践的なプログラム技術まで、幅広いカリキュラムの授業を行っている。

なおこのスクールの基本理念は、社会人として通用する人格の形成。知識や技術以外にも得られるものは多いはずだ。

**学校概要**

コンピュータゲーム科　２年制
アニメーション科
アニメーション声優科
漫画家プロ養成科他
学院見学随時可（ＴＥＬにて要予約）
問い合わせ：03-5276-1511

◀▼ＪＲ水道橋駅西口より徒歩１分と非常に便利。大手出版社や神保町古書店街も近い。講師陣には現役のクリエイターも多く、生きた情報を吸収できるのが魅力だ。

# 東京コミュニケーションアート専門学校

コース選択の幅が広いことがこの専門学校の最大の特徴だ。コミュニケーション科のなかにゲームクリエーター、アミューズメントクリエーター、コンピュータアニメーション、マルチメディアビジネスの4コースが設置されている。ゲームクリエーター以外の3コースもゲーム制作に十分応用できるカリキュラムが用意されているので、自分の目的によりフィットしたものを選ぶことができる。そしてどのコースも3年制となっているので、単に技術だけでなくクリエイティブ能力も時間をかけて勉強できるのが他校にはないメリットといえる。

**学 校 概 要**

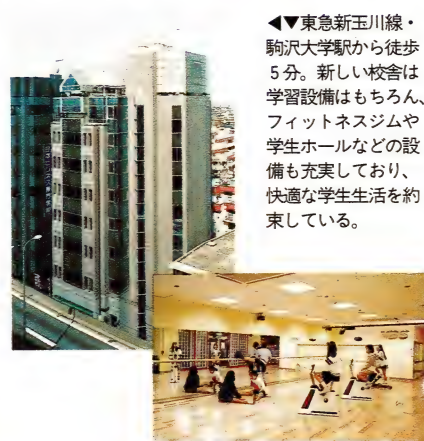
コミュニケーション科4コース
各3年制
問い合わせ：03-3688-6501

▲▶地下鉄東西線・西葛西駅から徒歩5分。他にデザイン、音楽等の学科もあり、幅広いジャンルにわたってクリエイターを輩出している。

# 日本ビジネス専門学校

情報ビジネス学科に設けられたゲームライター&編集科は非常にユニークなコースで、ゲームライターやゲーム雑誌編集者などゲームを取り巻く仕事に従事する人材を養成するのが目的だ。ここではシナリオ作成からプログラムまでゲームについての基礎知識を修得したあと、文章表現や編集作業などエディトリアルなカリキュラムを中心に学ぶことができる。またマルチメディアビジネス科では、オーサリング技術をはじめシナリオ制作、映像制作論、音響制作論など、マルチメディアソフト制作に必要なあらゆることを勉強できる。

**学 校 概 要**

ゲームライター&編集専攻／2年制　東京、大阪校　マルチメディアビジネス専攻／2年制　東京、名古屋、大阪校
問い合わせ：東京校03-5481-2151

◀▼東急新玉川線・駒沢大学駅から徒歩5分。新しい校舎は学習設備はもちろん、フィットネスジムや学生ホールなどの設備も充実しており、快適な学生生活を約束している。

# バンタン電脳情報学院

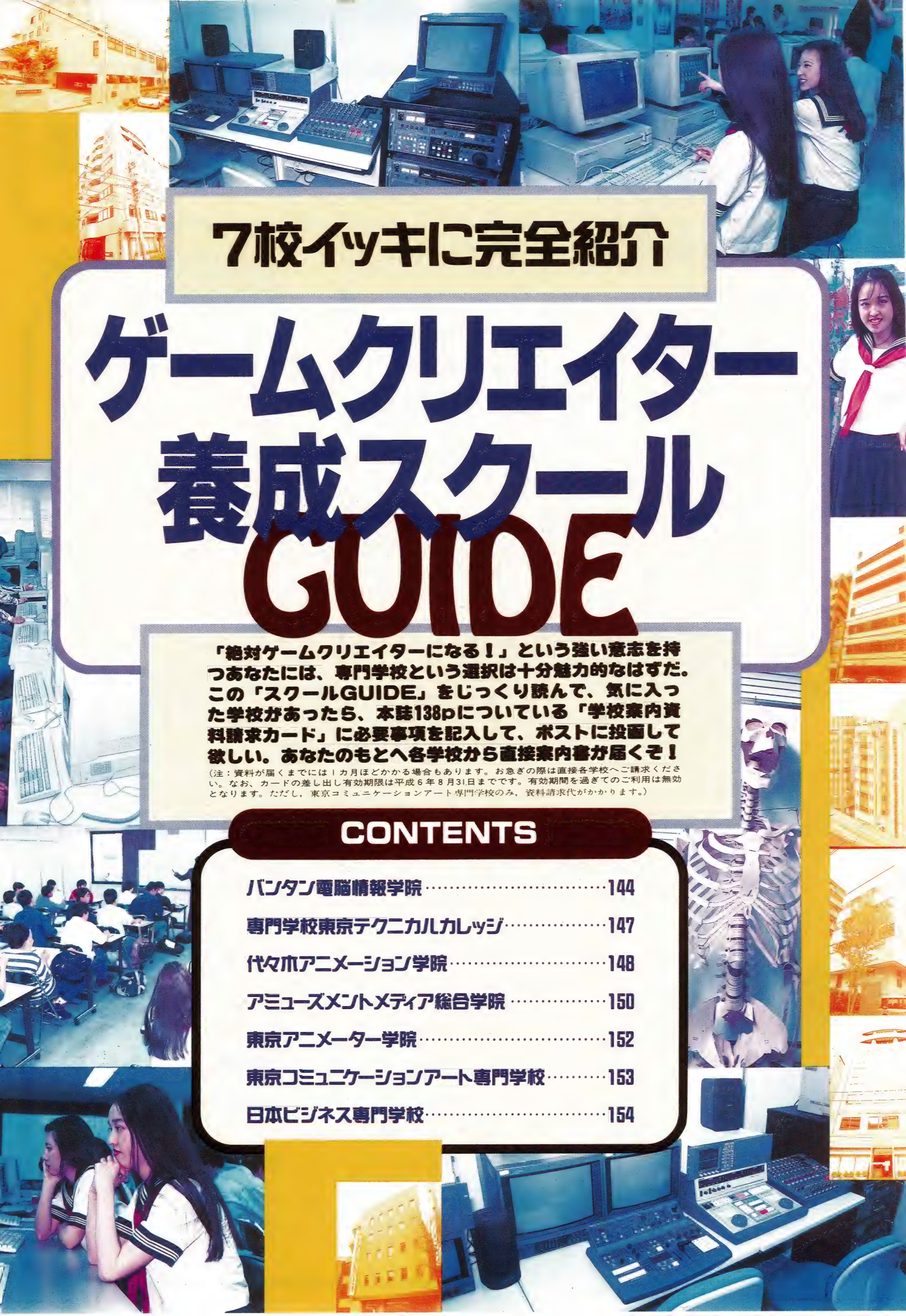
シナリオ&キャラクターデザイン、ゲームプログラムの2つのコースで、それぞれのプロフェッショナルを養成。DOS/V、Mac、FM-TOWNSなどをそれぞれ40台以上揃え、各コースとも2機種ずつのマシンをマスターできる恵まれた環境で、第一線で活躍する現役のクリエイターを講師に招いた実践的な講義が受けられるのが特徴。ゼミ活動、南カリフォルニア大学への短期留学、バンタングループのソフトハウス、電脳工場とのジョイントなどユニークな活動も楽しみ。ほかにもグラフィックデザイナー、ミュージックコンポーザーを目標にした4つのコースがある。

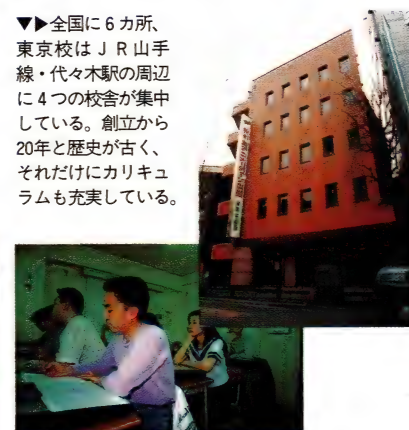
**学 校 概 要**

シナリオ&キャラクターデザイン、ゲームプログラム、コンピュータグラフィックス、動画アニメーション、映像クリエイト、デジタルサウンド、各コース2年制
問い合わせ：0120-51-0505

◀▼JR山手線・恵比寿駅から5分と立地条件は申し分なし。校舎も新しく、机の配置なども、ゆったりしているのが特徴。恵まれた環境で講義に集中できるのがうれしい。

# 代々木アニメーション学院

いわずとしれたアニメーション専科の老舗。ゲームグラフィックのスペシャリストを養成するコンピュータ・アニメ・ゲーム科が設置されている。描画力とコンピュータ知識を柱にしたカリキュラムは徹底しており、業界でもトップクラスのレベル。実際、文部省認定のCG検定に合格している学生も多い。ゲーム業界以外でもコンピュータグラフィックスが必要とされる場所ならどこでも通用する技術を習得することができるというわけだ。さらにハイレベルな勉強をしたい人のために、上級コースのマルチメディア研修科も用意されている。

**学 校 概 要**

コンピュータ・アニメ・ゲーム科　2年制
東京、大阪、名古屋、福岡、仙台、札幌校
問い合わせ：東京校03-3378-8999

▼▶全国に6カ所、東京校はJR山手線・代々木駅の周辺に4つの校舎が集中している。創立から20年と歴史が古く、それだけにカリキュラムも充実している。



取材協力：アミューズメントメディア総合学院／株式会社セガ・エンタープライゼス／専門学校東京テクニカルカレッジ／東京アニメーター学院／東京コミュニケーションアート専門学校／日本ビジネス専門学校／野邊　忍／バンタン電脳情報学院／代々木アニメーション学院（以上、敬称略）　モデル：尾関あかね／前田優子（OSCAR）
※取材協力の欄は50音順です。

## 7校イッキに完全紹介

# ゲームクリエイター養成スクールGUIDE

「絶対ゲームクリエイターになる！」という強い意志を持つあなたには、専門学校という選択は十分魅力的なはずだ。この「スクールGUIDE」をじっくり読んで、気に入った学校があったら、本誌138pについている「学校案内資料請求カード」に必要事項を記入して、ポストに投函して欲しい。あなたのもとへ各学校から直接案内書が届くぞ！

（注：資料が届くまでには1カ月ほどかかる場合もあります。お急ぎの際は直接各学校へご請求ください。なお、カードの差し出し有効期限は平成6年8月31日までです。有効期間を過ぎてのご利用は無効となります。ただし，東京コミュニケーションアート専門学校のみ，資料請求代がかかります。）

## CONTENTS

School GUIDE

# バンタン電脳情報学院

## ゲームだけに照準を合わせたカリキュラム 最新の環境で、次代のクリエイターを養成

デザイン教育の老舗として著名なバンタングループが母体。進路に合わせた2つのゲーム専門コースを用意し、充実した設備と将来を見越したカリキュラムで次代のクリエイターを送り出している。

### DATA

**ADDRESS**

〒150　東京都渋谷区東3-22-14-6ＤＯ
（ＪＲ恵比寿駅徒歩５分）
問い合わせ：0120-51-0505

**COURSE**

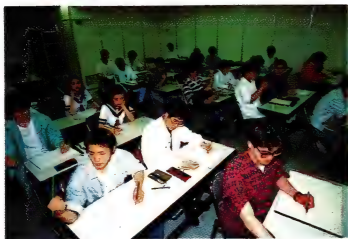
■シナリオ&キャラクターデザインコース
ゲームプランニングの基本であるシナリオ制作とキャラクターデザインを実習中心に学ぶ。

■ゲームプログラムコース
プログラミング技法をゲーム制作の実践的な分野にしぼり学び、プロフェッショナルを目指す。

■コンピュータグラフィックスコース
■動画アニメーションコース
■映像クリエイトコース
■デジタルサウンドコース

## 1 2年間で即戦力を目指す 実戦で鍛える専門コース

専門学校の２年間で学べることには限界があるよね。バンタンでは、目指すクリエイターを明確に分類、それぞれのプロフェッショナルを目指したカリキュラムが組まれているのよ。授業も即戦力を目指した実戦主体で、とくに２年次は採用試験の目玉となるオリジナル作品制作が最終目標。あれもこれもと欲張らず、とにかく必要なことを着実に身につけることに重点を置いてるわけ。ゲームデザイナーのための「シナリオ＆キャラクターデザイン」、プログラマーのための「ゲームプログラム」のほか、グラフィックデザイナー、ミュージックコンポーザーを目指す人のための４つも専門コースがあるの。

◀シナリオ＆キャラクターデザインの授業。発想力を高めるためのユニークな講義も多数用意されている。

▶プログラム（C言語）の授業。DOS／Vマシンが一人一台ずつ使える環境で、実践的な内容のカリキュラムが組まれている。

## POINT 1 それぞれの道を極める ゲームクリエイターのための2コース

### シナリオ&キャラクターデザインコース

ゲームプランニングの２本柱となるシナリオとキャラクターデザインを学ぶコース。プレイヤーをゲームの世界に引き込むシナリオ、さらにその物語を魅力的なものに表現するためのキャラクター。どちらの力が欠けても優秀なゲームデザイナーにはなれないというわけだ。カリキュラムは発想力を高める実習を中心に組まれている。

**主なカリキュラム**

シナリオに関しては基本となる文章作成から台本の作り方まで、キャラデザインに関しては基本となるデザイントレーニングから、それをコンピュータ上に再現するグラフィック技術までを習得。就職に向け、業界でも通用する企画書の制作に挑戦する。

### ゲームプログラムコース

ゲームの完成度は、プログラマーの腕にかかっている。ゲームデザイナーがイメージするとおりのシステムを再現、さらに独自の感性が加えられる真のプログラマーを目指すコースである。数学的・物理的な思考を大切にしながら、最新の機材で、将来までを見越したプログラムテクニックを身につける実践主体のカリキュラムだ。

**主なカリキュラム**

コンピュータ概論、ソフトウエア工学を基礎に、アセンブラ、Ｃ言語、Ｃ＋＋といったプログラミング技法をDOS/Vマシンで実習。もちろん初心者でも十分に始められる内容。２年次は完全実習でオリジナルゲームの制作に取り組み、対就職用作品とする。

## 2 最高にクリエイティブで贅沢な最新設備がズラリ！

3年前の開校から最新設備を揃え、さらに毎年バージョンアップ。進化の速いコンピュータ業界だから、教材となる機材も最新のマシンを使えるように配慮されているわけ。1クラスが40人ぐらいで各マシンは40台ずつくらい。つまり授業で1人1台は余裕で使えるってこと。カリキュラムの内容から、各コースとも2種類以上のマシンを使いこなせるようになるっていうからスゴイよね。また、教室が空いているときは、自分の作品創りに使ってもよいことになっているし、周辺機器の充実もハンパじゃない。個人では、とても揃えられるようなものじゃないから、これだけでも入学する意義はあるかも。やる気をだせばだすほど応えてくれる、贅沢なほどクリエイティブな環境なの。

▲同じ機種のパソコンがこれだけ並ぶと壮観でしょ。ちなみに、ここはMacのCentris650の部屋。グラフィックと音楽の授業で、フル稼働してるマシンです。

## 3 最大の目標、就職に向けパーフェクトな指導体制

昨年度の卒業生が2期生という若い学校。でも、ゲーム関係の学校としては、一番歴史が古く、進路指導のノウハウもバッチリだから安心ね。また目標をゲーム業界にしぼって、ソフトハウスが求めているスペシャリストを養成していることがいい結果に結びついてるみたいで、すでにかなりの実績があるのよ。就職先はタイトー、スクエア、ゲームアーツ、アートディンクといった一流どころが名を連ねているし、学内企業説明会にもナムコ、バンダイ、アトラス等の有名企業が参加。業界のなかでの知名度も急上昇なのよね。卒業生の話によると、やはり、2年次に作品創りに主眼をおいたカリキュラムを組んでいることが最大の勝因らしいわよ。最大の目標を就職戦線において、その傾向に合わせ、毎年、柔軟に講義内容を変化させたりもしてるらしいし、とにかく就職指導には万全を期しているわけね。その進路指導の進め方を示したのが右の図で、1年のころから計画的に個別に相談を受けながら進めているんだって。

## POINT 2 1人2台のMan to Machine

◀映像クリエイトコースが主に使用する映像編集室。高価な機材がズラリと並んでる。

▶デジタルサウンドコースの授業風景。マックとシンセを使った実践的な内容だ。

### Mac室

グラフィックや映像を勉強するための部屋。centris650、centris660AVなどを用意。シリコングラフィックスのインディ、インディゴなど最先端ハードもある。

### FM-TOWNS室

FM-TOWNSのグラフィック機能を生かしてキャラクターデザインや背景処理をメインに勉強。プログラムコースでは基本的なプログラムもここで教えられる。

### DOS／V室

主にプログラムコースの講義が行われる。世界標準といわれるマシンで各種プログラム技術を学ぶ。COMPAQ、DEC/PCの2種類のマシンを使用。

### 内定までの5ステップ

**1st STEP/** ＜就職ガイダンス＞業界研究や職種、さらに就職試験についてレクチャー。目標を明確にして活動に備える。

▼

**2nd STEP/** ＜模擬面接＞チームワークを重視するソフトハウスの面接試験に対応するため、事前にシミュレーション。

▼

**3rd STEP/** ＜学内企業説明会＞企業の人事担当者を招いて各社の説明会を実施。説明会後、入社試験を実施する企業もある。

▼

**4th STEP/** ＜試験用作品制作＞就職試験に義務づけられる作品提出に向け、質の高いオリジナル作品の制作を指導。

▼

**5th STEP/** ＜会社訪問・就職試験＞入社案内、企業説明会で十分に志望企業を研究。いよいよ本番へのぞむ。

## 4 明るくマジメな学風 ゼミ活動や留学制度も

生徒はみんなノリがよくて明るいのよねー。先生の話によると授業の取り組みもマジメとか。ゲーム制作のゼミ活動なんかもあり、機材や部屋の貸し出しなど学校側もできる範囲で協力してるみたい。またG.ルーカスが卒業したU.S.C（南カリフォルニア大学）への短期留学もあり、入学後の楽しみはいろいろ。

ゲームプロダクションエンジニア

# 創 造 遊 戯。

［新 設］

## ■ゲームソフト科
（2年制・男女）

■新設：マルチメディアソフト科（2年制・男女）
マルチテクニカル・ディレクターを育成。

■新設：高度情報処理科（3年制・男女）
情報処理技術者（1・2種）資格取得をめざします。

■情報処理科（2年制・男女）

※情報処理科は東京工科専門学校（中野校）もあります。

### 「遊ぶ」人から「創る」人へ。

遊ぶ、を仕事にする。つまり、創造する人になる。「創る」は「遊ぶ」より、ずっとおもしろい。遊ぶ＝好きを鍛えて実力にまで高め、創って遊ぶ世界へとステップアップしよう。ゲームはコンピュータ技術が集約されている最もエキサイティングで、最も将来性あふれるフィールドだ。

### ゲームプロダクション・エンジニアへと進め。

本科では、ゲームソフト開発からアミューズメント・プロデュースまでを手がけるゲームのプロを育成。まず、ベースとなる情報処理技術の基礎を固め、ゲームの歴史や技術的背景、専門知識を修得。さらに、ゲーム制作技術と関連技術であるインターフェイス学び、その上で、TTCオリジナルマシン G－2100を使って企画・グラフィック・サウンド等のゲーム制作実習を行う。コンピュータを熟知したテクニカルなプロを育成するのが本科だ。君の感性に、本物の技術をプラスして、ゲーム創りの達人を目指せ。

TTC

TOKYO TECHNICAL COLLEGE

学校法人　小山学園

専門学校 東京テクニカルカレッジ

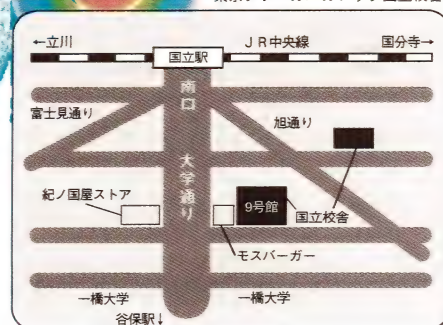
〒186東京都国立市東1-15-5　TEL.0425-74-8881

JR中央線「国立駅」南口より徒歩3分

JR南武線「谷保駅」より国立行きバス「国立駅前」下車徒歩3分

資料請求は電話でお問い合わせください。

東京テクニカルカレッジ国立校舎

←立川　JR中央線　国分寺→
国立駅
南口
富士見通り
旭通り
大学通り
紀ノ国屋ストア
9号館
国立校舎
モスバーガー
一橋大学
一橋大学
谷保駅↓

School GUIDE

# 代々木アニメーション学院

## 1日体験入学もOKだから 授業内容や雰囲気も下見できて安心ね

**ゲームグラフィックを支えるのはアニメーターの技術とセンス。その基本をきっちりと勉強するには、やっぱりアニメーションの専門学校で学ぶのがベストかもしれないよ。**

### 1 本格的な設備と、有名講師陣にビックリ！

今日は代々木アニメーション学院に１日体験入学してレポートしちゃいます。ここはアニメーションに関係あることならなんでも勉強できるマンモス学校。学科は全部で13もあるんだって。校舎も大きくて、石膏がたくさん置いてある教室、コンピュータや大きな機械の置いてある教室など設備はとっても充実しているみたい。もちろん講師の方々も専門家がズラリ。講師陣の１人、板野一郎さんは『北斗の拳』をはじめ有名なアニメ作品を手がけた現役の監督さん。そんな有名な人が直接教えてくれるなんて、ちょっとビックリでしょ！　本当に入学できたら楽しいだろうなあ。

▲コンピュータ基礎の授業で熱弁をふるう学科主任の山下先生。生徒さんにとっても人気があるんだって。

### POINT 1

## 上級研修科も用意された ゲームデザイナーのための スペシャルコース

コンピュータ・アニメ・ゲーム科は20年にわたるアニメーション教育のノウハウを生かし、ゲーム業界やＣＧ業界で活躍できるＣＧクリエイターを養成するコース。卒業時には２Ｄ、３ＤのＣＧを自在に操れるようになるのが目標だ。コンピュータについても基礎からプログラミングまでみっちり教えてくれる。

### 主なカリキュラム

共通講義、デッサン、レタリング、画像編集、タイル画、ドット起こし、２Ｄ、３Ｄ、スクロール、コンピュータの基本操作、プログラム、ツール作成、ルーチンの考え方、マシン言語、ゲーム企画、仕様書、キャラデザイン、プレゼンテーション、制作実習、卒業制作など。

### マルチメディア研修科

さてゲーム科を卒業してさらに高度な勉強をしたい学生には１年制のマルチメディア研修科が用意されている。ここではマッキントッシュを中核とした高度なシステムで、音や画像を編集するオーサリング技術を学ぶことができるのだ。

## DATA

### ADDRESS

**東京校**　〒151　東京都渋谷区代々木1-20-3　問い合わせ：☎03-3378-8999

**大阪校**　〒530　大阪市北区紅梅町2-8　問い合わせ：☎06-353-9876

**名古屋校**　〒453　名古屋市中村区椿町11-2　問い合わせ：☎052-451-3251

**福岡校**　〒812　福岡市博多区住吉1-1-9　問い合わせ：☎092-262-1611

**仙台校**　〒980　仙台市青葉区本町1-10-28　問い合わせ：☎022-268-6511

**札幌校**　〒060　札幌市北区北７条西4-17-1　問い合わせ：☎011-707-8751

### COURSE

■コンピュータ・アニメ・ゲーム科
マルチメディア時代に対応できるクリエイターを養成。ゲーム制作やＣＧ制作に必要なコンピュータアニメーションの技術を学べる。

■アニメーター科
アニメーターや原画家の養成コース。キャラクターデザインまでこなせるようになるので、ここからゲームクリエイターをめざすのもよし。

■仕上げアート科
■アニメ制作科
■背景美術科
■アニメＡＶオペレーター科
■オリジナル・ビデオ・アニメーション科
■コミック・劇画プロ養成科
■声優タレント科
■テレビ放送芸術科
■ビジュアル・イラスト科
■ＳＦＸ特撮科
■ジュニア・ノベルズ科

POINT 2

## 初心者も安心の 充実した授業内容

### 教養講座

いまワタシが出席しているのは、ゲームマシンの種類とそれぞれの性能の特徴を勉強する講義。このように机の上で教科書とにらめっこの時間もあるんだよ。だれ？ つまらなそう、なんていってるのは。ゲームクリエイターになるには、こういう基礎勉強も必要なのよ。

### プログラム

これはグラフィックを描くためのプログラムの講義。この教室、なんとパソコンが100台近くあるの。すごいでしょ！ まわりの男の子のなかにはけっこうキレイな絵を描いている人もいてビックリ。あれだけできれば今にもゲームが創れそう、なんて思うのはワタシだけ？

### デッサン

ちょっとコワイよう。これはデッサンのモデルになるガイコツです。じつはデッサンに力を入れているのはこのスクールの大きな特徴。長年アニメーションを教えている講師のお話では、デッサンは絵の上達に絶対欠かせない基本なのだそうです。カリキュラム表を見ると、最初の1年だけでデッサンの時間が30時間以上もあるからオドロキ。ワタシもうまくなりたいわ。

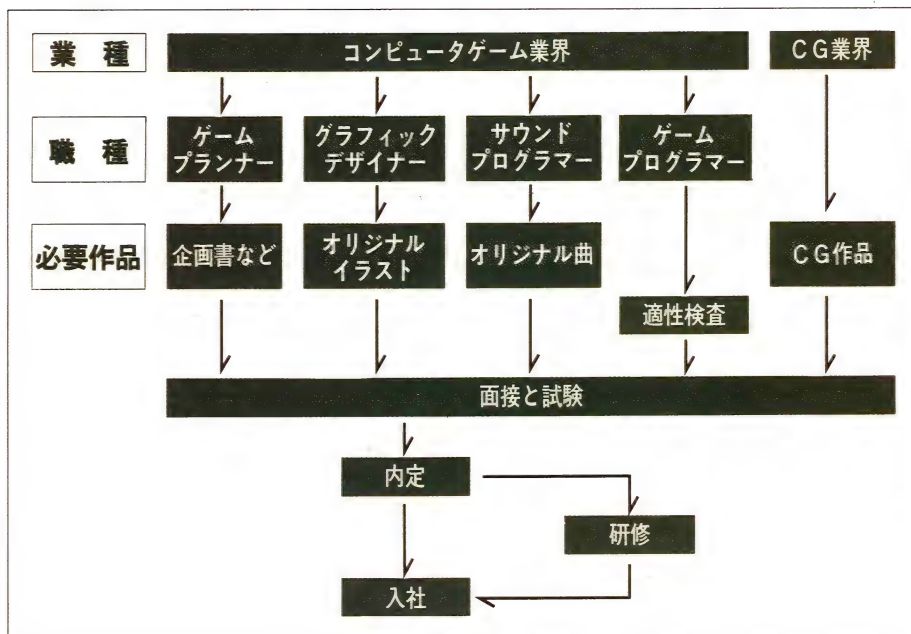
## 2 マジメにやっていれば 気になる就職も心配なし

ゲームクリエイターになりたーい、有名になりたーい、と夢は大きいほうがやる気も出るわよね。でも卒業後の就職はだいじょうぶかな、なんて考えこんじゃう人も多いはず。できればせっかく勉強したことを生かせる仕事に就きたいもんね。

でもそんな心配はまったくなし！ この学院の卒業生は社会に出ても評価が高いから、毎年いろいろな会社から求人募集がくるんだって。ちょっと一覧表を見せてもらったけど、セガ、カプコン、スクウェア、ナムコ、コナミ、タイトーとかワタシでも知っているような有名な会社がズラリ！ こんな会社でゲームクリエイターとして活躍するためだったら、ワタシだってちょっとは勉強するし、自主制作もマジメに創っちゃうわ。有名になったら将来は独立して、ヒット作を創って、結婚してお嫁さんになって、えーとそれから……、なーんて夢は大きくなるばかり。

尚、学校の資料によると就職活動は下の図のようにして進むそうです。講師の方々も納得できるまで進路相談してくださるそうです。それではみんなも卒業作品を持って会社訪問する日まで、一所懸命かんばろうね。

## 3 楽しいゲーム好きの仲間たちがいっぱい！

講義終了のチャイムが鳴ったとたん、さっきまでシーンとしていた校舎全体が急ににぎやかに。高校と一緒ね、と思って聞いていたんだけど、どうやらみんな、ゲームの話をしているみたい。それも雑談じゃなくて議論みたいなかんじ。そう、みんなで今終わった講義の内容について話し合っていたのね。みんな心の底からゲームが好きなんだなあ、真剣にゲームが創りたくて勉強しているんだなあ、とわかりました。逆におもしろ半分で見学に来ていたワタシはちょっと恥ずかしくなっちゃった。将来が絶対に安心というわけではないし、勉強だってけっこう難しい。それでもここまで熱中できるものがあって、そして一緒にがんばる友達がいてくれるなんて、なんだかうらやましいよね。

School GUIDE

# アミューズメントメディア総合学院

## たくさんの企業がバックアップしてくれるから現場実習のチャンスもいっぱい！

**ここは今年開講したばかりの新設校なの。それだけに講師陣も生徒たちもフレッシュで、やる気十分。校舎や設備もピカピカでとっても気持ちがいいわよ。**

今、ゲーム業界だけでなく映画、テレビなどエンターテインメント分野で全体的にクリエイターが足りないって知ってた？ もちろんクリエイターをめざす人はたくさんいるんだけど、本当に実力を持っている人は少なくて人手不足になっているみたい。もちろん常任理事の丸山さんに聞いたお話なんだけどね。そして人材不足がこのアミューズメントメディア総合学院をつくるきっかけになったんだって。それにしても人材を探すんじゃなくて、最初から育ててしまうなんて、スケールの大きな話よね。

でもこれってクリエイターを目指すみんなにはグッドニュースかもしれない。だって実力さえつければ仕事はいくらでもあるんだから。やる気わいてくるよね。

### DATA

**ADDRESS**

〒150　東京都渋谷区恵比寿南3-2-13

（最寄駅）恵比寿駅（JR山手線・地下鉄日比谷線）
代官山駅（東急東横線）

問い合わせ：☎03-5721-4151

**COURSE**

■コンピュータゲーム科
ゲームデザインからサウンドプログラムまでゲーム創りのすべての行程を学べる。既成のジャンルにとらわれない自由な発想に重点をおく。

■声優タレント科
発声の基礎から実践的な技術まで総合的なカリキュラムを用意。デビューオーディションまでバックアップする体制が整っている。

（95年度は、コンピュータゲーム・クリエイター科、CGアニメーション科、声優タレント科の予定）

## 1 自由な発想を生み出すメディア工房が目標

今までは映画や小説のノウハウをゲームに取り入れたりしていたけど、最近はその逆のパターンも多くなってきたことに気づかない？　これからのマルチメディア時代はますますその傾向が強くなるんだって。そうなればゲームクリエイターが、ゲーム業界のなかだけじゃなく、いろいろな分野でクリエイターとしても活躍できるはずよね。大物ゲームプロデューサーがハリウッドに招かれるなんてこともあるのかなあ。

さて、この学院のコンピュータゲーム科ではそんな将来のゲームクリエーターを養成するために、ゲーム創りを一から教えてくれるカリキュラムが用意されているの。さらにフジサンケイグループやたくさんのソフトハウスが支援してくれるおかげで、実際の作業現場でCG作成やプログラミングの実習をする機会もあるんだって。

さらに優秀な人には、夏休みや冬休みを中心にこれらの現場のアルバイトも紹介する計画もあるみたい。お金をもらいながら勉強できるなんて最高よね。もうがんばるっきゃないぞ！

▲パソコン教室でプログラムの基礎を勉強中。新しいスクールだけに、パソコンも最新の機種を導入している。生徒たちの真剣な目つきは、ゲーム制作への意欲の表れか。

◀2つのクラスが交代で講義を受ける。1クラス25名とわりと少数に設定してあるので充実した授業が展開される。

## 2 夢に向かって一直線 声優の卵、ただいま特訓中

発声の基礎からアクセントの矯正、演技の勉強、ビデオ画面を使ってアテレコの実技。声優タレント科の授業ってとっても大変。これからCD-ROMのゲームが多くなるとゲームに声を入れる仕事も多くなるんだって。声専門のゲームクリエイターなんてプロっぽくていいなあ。

▲ガラス張りのスタジオでのレッスン風景。このスタジオにはアテレコの実技をする設備も用意されている。

### 小林光くんの志望動機

小学生の頃からMSXで簡単なゲームを創ったりして自信があったので、プログラマーを目指して勉強しています。将来はヘッドハンティングの標的になるような大物プログラマーになりたいです。

### 石川順子さんの志望動機

新設校なので何か新しいことをできると思って選びました。まあ第一期生になりたかったというのもあるんですが。将来の目標は自分だけしか出せない味をもった声優。もちろん有名人をめざします。

'95年度生募集中

# 「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。

千葉麗子
シングル:「Non Stop! One Way Love」
アルバム:「餓狼伝説SPECIALイメージアルバムPART2」
Now On Sale PONY CANYON

## 次代のムーブは、君たちが創る!

### コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

### CG・アニメーション科

(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

### 声優タレント科

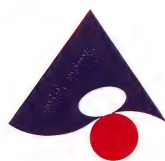
(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実戦的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

### 学院説明会開催

7月23日 東京/恵比寿本校舎 7月29日 福島/グリーンパレス
7月28日 仙台/仙台ホテル 7月29日 福岡/ホテルステーションプラザ
7月28日 広島/メルパルク 各会場、午後2:00開始
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

マルチメディア時代の夢工房。

東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分 東急東横線代官山駅より徒歩約3分

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

# アミューズメントメディア総合学院

**学院案内無料進呈**
●申込方法:官製ハガキに 1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 電撃王 A-⑥係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

入学についてのご相談はお電話で。03-5721-4151(担当:大槻)

## 第4期 新人声優 募集オーディション

【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日平成6年7月15日
(当日消印有効)
【オーディション 11月開催予定】

### 新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
電撃王 A-⑥係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409

# ゲームクリエーターを目指す君に

# プロを目指す君を ゲームの神様ギルマン・ルイが バックアップ!

### テトリスのプロデューサー ギルマン・ルイ氏も教育顧問

テトリスといえば爆発的ヒットを飛ばしたテレビゲーム。そのプロデューサー、ギルマン・ルイ氏もTCAの海外教育顧問の一人。特別講義では、彼の一流のクリエーティブノウハウが生で聞ける。

### テトリス開発者がアドバイス

「テトリス」で一躍世界にその名を知られたアレクシー・L・バジトノフ氏。氏は現在アメリカにおいてBPS社のゲーム・プロデューサーとして活躍している。会見では将来コンピュータ・ゲーム作家を志す本校の学生に「心理学の勉強を」といった貴重なアドバイスをいただいた。

### トップが語ったゲーム業界の将来展望

マイクロプローズジャパン社の元代表取締役、コンラッド・T・小沢氏が来校。過去と現在のゲームソフトを対比させながら、クリエイティブな業界についての講義を行いました。

### 新しいゲームソフトをセガ・エンタープライズに提案

ギルマン・ルイ奨学金課題に応えて制作された次世代を考えた新しいゲームソフト。これをゲームソフト界の雄、セガ・エンタープライズに提案した。

### ゲーム業界をリードする米国のゲームソフト開発会社を視察研修

昨年6月、世界のゲーム業界をリードするアメリカのゲームソフト開発会社「スペクトラム・ホロバイト社」およびシリコンバレイの視察研修を実施。学生達は最先端技術を現場で見て、技術を体験することができた。

## TCA(3年制)/OCA(3年制)

◆ゲームクリエーターコース
◆アミューズメントマシンコース
◆コンピュータアニメーションコース
◆マルチメディアビジネスコース

●大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。
●単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が最も求めるクリエイティブ力と豊かな感性、人間性をもつゲームクリエーターを養成。
●卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実戦力を修得。

TCA 学校法人 **東京コミュニケーションアート専門学校**
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone：03-3688-6501

OCA 学校法人 **大阪コミュニケーションアート専門学校**
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone：06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18歳以上の方(男女)が対象となります。

## 学校説明会

東京 6/26(日)
大阪 6/26(日)

■高3のキミたちのために 午後1時より。
■お友達と一緒に参加しませんか？
※自宅から学校までの交通費を片道分負担します。
■ご父兄の見学も歓迎します。
■お申込みはお電話で

## サマースクール

東京 7/29(金)・30(土)・31(日)
8/4(木)・5(金)・22(月)・23(火)・24(水)・25(木)

大阪 7/26(火)・27(水)・28(木)
8/2(火)・3(水)・27(土)・28(日)・29(月)・30(火)

**皆ァゲームやってるか…!?　今私は『FFⅣ』に『メトロイド』に『ボンバーマン2』、おまけに『トロールアイランド』もどんとこいだ!!　しかし今歯が痛い。皆ァ歯はキチンと磨けよ!!　ってドリフみたいだな。**

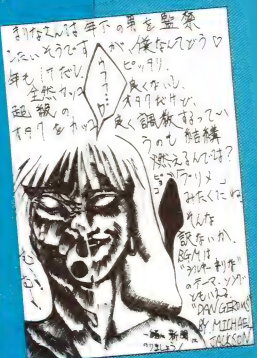
## 今月のひとこと

まりなの下僕希望

●PNまりな命

おッ、とうとう来たァ!!　まりなの下僕＋愛のドレイ希望者のハガキが来ましたッ。さて具体的にはどうしたもんかなぁ(笑)。上のハガキの子は18歳、下は17歳、と。いやもう考えただけで胸バクバクしちゃって脳内血管が切れそう(笑)。

直接会っちゃ……ダメですかあ?　担当のEさん。まあ会っちゃったらただじゃすまさないけど……今度はどんなコトをして欲しいのかを書いてきてねっ。楽しみだな(笑)。

●PNピンクの穴

## 人生よろず相談所

**きみの人生も、これで万事が安心だ。大船に乗ったようなものだ。**

**Q** 僕はどうしても恋ができません！　なぜでしょうか?　ハッキリいって、18年間生きてきて、「この女だ！」という人に出会えません！　これは僕の理想が高すぎるのでしょうか?

PN／はとこういち

**A** 恋はしようと思ってできるものじゃないよ。仕事とちがってやらなきゃならないって義務があるわけじゃないしね。それに理想がどんなものかはわからないけど、ふとしたキッカケで好きになった人が理想そのものになるってことはあるんじゃないかな。

どうしても胸トキメク恋がしたいというなら「いい人探し」をするのが私の恋の秘訣。友人・知人・他人(異性)の外見や性格のいいところ、その人の魅力を自分なりの考え方で一生懸命に探してみるの。

そうして自分を高めてるうちに、どうしても頭から離れない、という人がひとりぐらい出てくるでしょう、きっと。

まずは他人をよく観察すること。ついで自分も磨くことかな?

恋は数じゃなくて質だとも思うし、そうかと思うと反対に数をこなせば経験値があがるような気もするし……。

どんな恋にしろ、自分にとってプラスになる恋をしてね。

**Q** 僕の友人Sは、重症の二次元コンプレックス。彼を社会復帰させるのはどうしたらよいのか……。現実を直視できない彼がかわいそうで、かわいそうで……。

PN／蒼山龍一

**A** 現実復帰できないようなマイナスがあるのかな?　その友達には。でも、あなたという友達がいるぐらいならさして問題ではないと私は思うんだけど……。

社会復帰、こればかりは本人が望まない限りどうにも手の打ちようがないというか。周囲でよく聞くのは「美少女ゲームに没頭するあまり現実の女の子に興味が持てない」ってやつ。こういう人って多いのかな。私は変だとは思わないけど残念だよね。そういう人を好きになって懸命にアプローチしても応えてくれなかったら悲しい……。けど、そういうマニアな人のほうがいいなあ私は。年中ベタベタ愛されるより、その人の気が向いた時だけ可愛がってもらえるほうがウレシサ倍増かな……ってそれは話がちがうか。

オーディナリーピープルでなくても、べつに大丈夫だと思うの。そういう人たちの居場所もちゃんとあるしね。心優しい常識人より最近最悪の外道に身を焦がす私みたいなのもいるしね(笑)。

Pack in Letter

今シーズンの野球はいままでになく面白い。去年からのＪリーグブームに押され気味だった最近、各球団はずいぶんと頭を悩ましたところでしょう。長年の国民支持スポーツNo.１の座に甘んじてきたプロ野球界。それをおびやかしたのがサッカーであり、またFA制度も活性化をうながした一因といえるでしょう。なんといっても今年は巨人が強い。私自身は西武ファンで読売巨人軍の球団側の姿勢及び考え方がキライなんだけど……やはり歴史あるチームが強くなきゃダメという思いはある。王さんや長嶋さんなどのスターを輩出したチームだからこそね。

因(ちな)みにサッカーはジュビロを応援してるの。ゴン中山のサッカーセンスとサッカーに対する熱意にホレこんでるの(前振りが長いぞ今回は)。

そんな熱意を持った読者は、さーているかなあー？　(ロンパールームのケロンパ風)。

まずは岡山県のPN／故桐町さんのハガキ。**「1994年・春、完全なプータローになりました。路上でアクセサリーを売ろうかと本気で考えてます……」**。長い人生それぐらいなんだってんだ。人間とりあえず喰ってゲームして××××できりゃいいの。そういう人生送りたい……。

つぎのハガキ……も岡山の故桐町さん。常連君だねェ、キミは。**「２年間ほどやっていなかったパチンコ店に最近ついフラッと入ってしまい、あっという間に7000円持ってかれました。２年前と同じだ……。唯一昔と違うのは、いつのまにか堂々とパチンコがやれる年齢になっていたこと」**

●PN／マリコ・ロンドン

私自身ギャンブル運がまったくないので縁遠いけど……。この間麻布のバーに置いてあったパチスロで5000円勝ったぐらいで、あとは競馬や競艇も宝クジもひと通りやってみたけど全然ダメ。やっぱり人生ってヤツがいちばんデカいカケだぜ!!　って『FF VI』のセッツァーようなセリフ……　(いえ冗談じゃなく私の人生って本当にバクチのようなもんなんだもん。安らぎがないっていうか、しくしく)。こうやって私が虫歯の痛みをこらえながら徹夜で仕事してる

# パック IN レター

**今月も、押し寄せるハガキ(でもないか)に、まりなが答える。**

間に、「キャッイヤ〜ン♡」とかいいながらイチャついてるヤツがいると思うと……ま、いいけどさ、別にィィィ。生涯悪を貫き通す身に甘っちょろい愛なんていらないんだよ!!　……でも今回は負け犬の遠吠えに聞こえるね(笑)。

長野県のPN／HKFさんが**「まりなお姉さんは一見恐そうで心の中も悪ですね。まさに悪の化身。中途半端にせず悪の頂点めざしてがんばってください」**といってくれてるように、オッケーまかしときな!!　ただいま外道な人生爆進中だぜー!!　私と関わる人は皆地獄へ落ちてしまええ(真剣)。

さてつぎのハガキはあぁッ、またも岡山の故桐町さん！　今回スペシャルね。**「修業の旅に出ようかと考えてます。インドなんかいいな、レインボーマンみたいで」**……こういうことに関しては担当のＥさんがイジョーに詳しいんだけど。なんでもレインボーマンはインドに修業に行ってプロレスラーになるつもりだったのだが、どういう心境の変化か愛の戦士レインボーマンになっちゃった……んでしょ？　特撮モノってほとんど観なかったからよくわかんなくて。

▲ちなみにこいつがレインボーマン(写真左)。©東宝

さて、いま私はパソコン購入を思案中なんだけど、どの機種がいいのか今イチよくわからない、ので読者の皆にお願い!!　98やマックの良い点悪い点を初心者の私にわかりやすく教えてください。基本的には仕事に使うんだけど、ゲームもしたいの。とくにHゲー。女の私がやって楽しいかといわれたら……私変態だから楽しめるんじゃないの？　レズ経験ないしまだ処女だし(笑)。『電撃王』の巻頭やカラーで特集されてるのを見ると、どうしてもやりたくなるんだよね、つい。女の子がもだえてるのっていいよね、なんかもうそれだけで……(笑)。

今月最後のハガキは山口の村木博さん。**「まりなさん……ページへったね」**。……そうだね。来月あたりシルキーまりなは消えてたりしてね。あんまりオモシロイ冗談じゃないぞ、ねぇ……。

今月は比較的ハガキが少なかったので余談が多くなりました。イラストとともに楽しいハガキ、来月も沢山待ってるよ!!あー歯が痛いい!!

Pack in Letter

## 突然！ぷよぷよコラム

**『電撃王』４月号でも特集したし、大人気の『ぷよぷよ』関係ハガキ、来ました。**

実際『ぷよぷよ』の人気はスゴイ。『電撃SFC』でも毎回トップ10にランキングされてるし。

さて、ここで紹介するハガキは埼玉のPN／はに丸さん。「まりなさんは『とことんぷよぷよ』でどこまで行けますか？ 攻略本かなにかに『めざせとこぷよ１億点』なんて書いてあったけど、さて計算してみましょう。『とこぷよ』２時間で約4000万点(実証済)ということは、２(時間)×2.5(倍)＝５(時間)ということで、１億点には約５時間かかります。しかもこの値は最速の状態でも、４〜５連鎖がちょくちょくできなくてはなりません。得点オール９(約10億)は５(時間)×10(倍)＝50時間)で50時間かかります。最速になるとほとんどタイムなんてできなくなるし、どーやれっていうんだ。しかも自分はキーボードだし(スペースキー使用)」。そういうワケで、原稿書いてる途中ですが、プレイをしてみました、『とこぷよ』……。いや全っ然ダメだわ。激甘でレベル４、激辛でレベル６までしか行かないもん。『ひとりぷよ』もパノッティ止まり。それでも、「ACT、落ちモノ」って好きだからついやっちゃうんだよね。反射神経ニブイくせに(『ドラえもん』の"のび太のくせに"ってヤツと同じ類)。そう、まりなのくせに、また今夜も『ボンバーマン２』をやっちゃうんだよね。これもなかなかどーして……。ゴーレムボンバーが倒せないんで先に進めないいい。誰か、倒すコツがあったら教えてね。

●PN／幸せなむなむ

# 読者さまのイラストコーナー

夏だ!! コミケだ!! その前に『電撃王』にイラスト送ってぇ！ってことで今回もバッチリ!!

●PN／魔紗衛

▲20歳のバースデーを迎える彼女へのプレゼントのイラストだそうで……。

## スペシャルシルキー

今回のスペシャル受賞のマリコ・ロンドンさんは毎月イラストをたくさん送ってきてくれて……。本当にありがとう♥

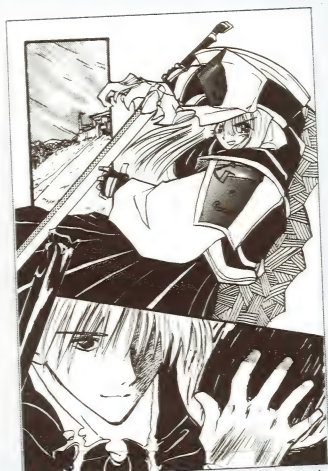
忙しい時間のなか、描いて送ってくれてるようで、身体に気をつけて、今後ともよろしくね。

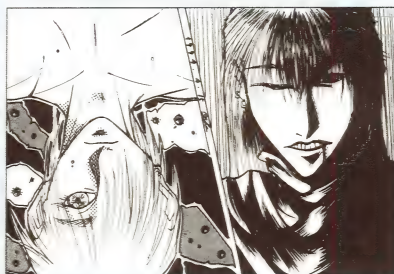
そのマリコさんから「トーンのきれいな貼り方を教えてください」とのことだけど、これぱかりは練習あるのみかな。トーンの貼り方がうまい人のをよく見て研究するとか……。まあトーンも安くないしねェ。読者のみんなも適切なアドバイスがあったら、ぜひ教えてね。

●PN／マリコ・ロンドン

●PN／あおばかずと

▲『FFⅥ』だよね？ 私はシャドウが好きだな。攻撃面ではマッシュが頼もしい。

●PN／はとこういち

▲もういっちょ『FFⅥ』。このゲームは今年最高だと思うな。バランスといいサウンドといいなにもかもが。

●PN／みっく

▲ジキルとハイドみたいな世界かな？ みっくさんもまりなのイヌ希望か、……本気にするよ？（笑）。

●PN／HERO

▶『FFⅥ』はもう終わったよね。今何回目かな？

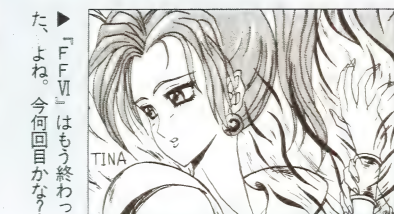
●PN／すえぞお

▲大学に受かったすえぞお君のイラストセンス、好きだなあ私……。ラフなデッサン画のようなスタイル、今後も頼む！

●PN／市原にたか

▲こちらも大学合格のPN市藤クン、オメデトウ!! 祝福のキスを贈るねッ♥

▼孔明のイラストを送ってくれたPNはに丸君,いつもたくさんのハガキをありがとう!! 点描お疲れ様♥

●PN／はに丸


●PN／おさかなサンタ

▲今年就職のPNおさかなサンタ君、仕事はどう？ いろいろと聞かせてね。

今月は常連さんが多くひしめく、かなりの力作ぞろい!! ひとりの方が何枚も送ってくれたり、初投稿の方が増えたりでなにかと調節はあるけど、大丈夫!! 今月もページの許すかぎり載せました。

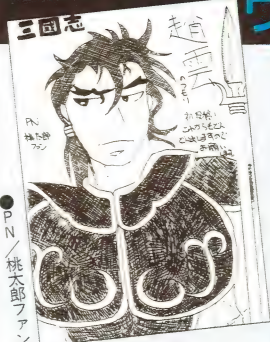
こうしてトーンがきれいに貼られたイラストを見てると、同人誌を描いてた頃を思い出す。あのマクソンのトーンって、安いけど扱いにくいんだよねっとか、コミケのB館ＩFは別世界だったけど毎回行っては山のように買いこんでたとか（笑）。

## ヴァージンシルキー

●PN／桃太郎ファン

今月のヴァージンを私にくれるのは愛知のPN／桃太郎ファンさん。オメデトウ。

桃太郎って……『桃電』？ それとも『桃太郎侍』のほう？ ま、いっか……。

しかしこう毎月、初投稿の方がいるってのはウレシイことだね。ヴァージンの恥じらいを目のあたりにして私もウッシッシ(死語)って感じ。あなたの最初は私に、私の最初は、イヤぁぁッ（……)。

## 大募集要項

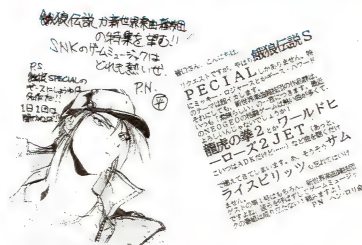
一時期イラスト掲載数が減少したせいでしょう。いまだにイラストの投稿数は少ないです。これは、原稿を考えている皆さんにとってはまさに天祐といえましょう。いまこそ、イラストを送るべきではないでしょうか。

もちろん、イラストについては自信も過信もない人は、文章投稿をどうぞ。先月でも告知しました「『ファイナルファンタジー』と『ドラゴンクエスト』ではどちらがより面白いか？」についても相変わらず募集しております。さらなるごひいきを。〒101 東京都千代田区神田神保町２－22－11 メディアワークス電撃王編集部シルキー係まで！

本格的な梅雨が到来してジメジメネトネトの毎日がつづくけれど、電撃パラダイスは新世界楽曲雑技団のインタビュー、B-univのライブレポート、ツイPARAのイベントなど灼熱情報満載！

## 電パラあてに送られてきた1枚のファックス……!!

突然、電パラあてに舞い込んだ1枚のファックスは、新世界楽曲雑技団がレコーディング中に電パラに送ってくれものだった。そこで、電パラは新世界楽曲雑技団が『餓狼伝説SPECIAL』『龍虎の拳2』のイメージアルバムをレコーディング中のスタジオにおジャマして7月発売の『龍虎2 イメージアルバム』についてうかがってきた（『餓狼スペ』の情報は160ページ参照）。「正直いってプレッシャーがありましたね。ファンの期待も大きいでしょうから」と語るのは『龍虎2』のサウンドのメインを担当したYAMAPY氏。「リズム部分にインドのタブラといったアジアの民族楽器を多用し、オリエンタルな雰囲気を醸し出すようにしました。原曲とはイメージの違ったアレンジで仕上がった曲が多いので、『龍虎2』のオリジナルを聴き込んでいる人は、より楽しみが増すのでは？」。

もちろん、アルバムが完成したら電パラでも放送する予定。いましばらく待とう！

◀番組あてのおたよりでも人気の高い新世界楽曲雑技団！

▲三浦半島にあるスタジオで新世界楽曲雑技団のスタッフが2週間缶詰めにされて制作された。

▲綿密な打ち合わせを重ねる収録スタッフ。ヤラセではありません。

▶リズムセクションはさまざまな民族楽器を生で収録。現在タブラの収録準備中。

### 龍虎の拳2 ／新世界楽曲雑技団

『龍虎2』のオリジナルサウンドを収録した初登場オリコン12位を記録した超人気作。タブラ、和太鼓、鼓などアジアの打楽器をふんだんに取り入れたイメージアルバムの発売は7月。

### CATECHUP SNK
## 「餓狼伝説」映画情報!!

7月、全国松竹洋画系で公開される『餓狼伝説』。監督はテレビシリーズと同様に大張正巳。錦織一清が演ずる主人公テリー・ボガードやアンディ、不知火舞がビスタサイズで活躍！　ゲームのイメージソング『NON STOP ONE WAY LOVE』を歌う千葉麗子チャンも声優に初挑戦。前売り券は一般1,400円、学生1,200円、小人800円。豪華特典付で全国の松竹系映画館窓口にて発売中。

### ★5月のゲームミュージック☆カウントダウン

『FFVI』が支持層の広さを見せつけた今月のチャート。はたして来月『FFVI』はどう動く……『餓狼伝説SPECIAL』巻き返しなるか!?

1. ファイナルファンタジーVI　●NTT出版/スクエア
2. 餓狼伝説SPECIAL　●ポニーキャニオン/SNK
3. ぷよぷよ　●NECアベニュー/セガ・NECアベニュー他
4. 超兄貴　●NECアベニュー/NCS
5. ワールドヒーローズ2ジェット　●ポニーキャニオン/ADK
6. Pop'nツインビー　●キングレコード/コナミ
7. 龍虎の拳2　●ポニーキャニオン/SNK
8. スーパーストリートファイターIIX　●ソニーミュージック・エンタテインメント/カプコン
9. デイトナUSA　●東芝EMI/セガ
10. 極上パロディウス　●キングレコード/コナミ

### リスナーの声、大々的に募集中！

電撃パラダイスではリスナーのみんなからのメッセージを募集中。リクエストはそのまま、月間チャートに繰り入れられる。そのほかに、番組でやってほしい特集や皆口裕子さんへの人生相談などなど……なんでも募集中！　待ってます！

①おたより▶〒102-80 東京FM 電撃パラダイスあて

②ファックス▶03-3221-1800 電撃パラダイスあて

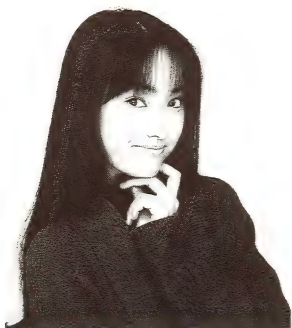
③テレホンボード▶03-5237-8800 アクセスナンバー4107をプッシュ！


※ラジオの『電パラ』は、好評につき、7月より毎週日曜日深夜25：00からお送りします。

## 出演決定!!
## 葉山宏治兄貴、千葉麗子嬢が!!

4月からの放送も2カ月以上を経過して、ようやく軌道に乗りはじめた『電撃パラダイス』。より楽しく、より熱い番組をリスナーにお届するためにゲストを呼ぶことになった！

6月11日には超肉体派の葉山宏治兄貴が、7月上旬には『餓狼伝説SPECIAL』のイメージソング『Non STOP One Way Love』を歌っている千葉麗子チャンが登場する予定。そこで、葉山の兄貴と麗子チャンへの質問などを電パラあてに送ってほしい。

ゲストが来る日は今のところ未定だから、毎週『電パラ』をチェックしてゲスト情報を聞き逃さないようにしよう！

▲ゲーム界のカリスマ。代表作は『超兄貴』。
◀マックを所有するゲーム大好きの千葉嬢。

## ゲームミュージック・フェスティバル'94
### 日本青年館／7月30・31日

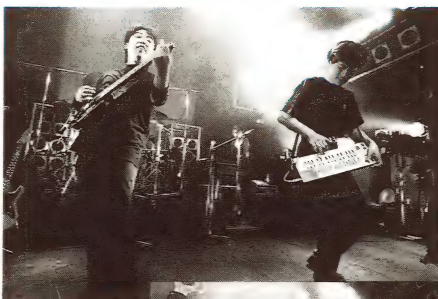
真夏の夜の快感指数を、より一層盛り上げる大イベント『ゲームミュージック・フェスティバル'94』の開催が決定！ 参加するバンドや、チケットセンターより早くチケットが手に入る優先予約などの情報は今号の26〜27ページを参照のこと。イベントの詳しい内容、に関しては次号で紹介するので読み逃さないで！

ゲームミュージックフェス'94に関しての意見やリクエストも電パラあてに送ってね！

▲▶夏の恒例となりつつあるゲームミュージックフェスティバル。今年はどんなに盛り上がるか？

## B-univ in ON AIR WEST!!

CDにビデオにと縦横無尽に活躍するB-univ。彼らのライブが4月20日にON AIR WESTで行われた。メンバーは並木晃一（ギター）、光吉猛修（キーボード＆メインボーカル）、入江直之（ベース）、紅一点畑亜貴（キーボード）、熊丸久徳（ドラムス）の5人構成。

演奏されたのは『アウトラン』『ヴァーミリオン』といったS.S.T.BAND時代の作品もふくめて13曲。『DAYTONA USA』のボーカル曲『The Queen Of Speed』『Sky High』では、サビの部分で並木と畑亜貴がバッキングボーカルで光吉を盛り上げ、いままでにはなかった〝いかにもバンド的〟な側面を見せる。テクノ、ソウル、ロックといったいろんなジャンルの音楽の貪欲に取り込みつつ成長をつづけるB-univならではのライブだった。

▲長いキャリアを誇るだけにイキはピッタリの並木&光吉！

▶左から入江、並木、光吉、熊丸、畑。全13曲を演奏してくれた。

## 6月以降の放送予定

**6月**

■電パラ初のゲスト登場！ 葉山の兄貴！
超肉体派！ デジタル・パンクの帝王〝葉山宏治〟登場。葉山の兄貴にリスナーの疑問・珍問・難問をぶつけよう！

■NEO GEOヒストリー
歴代のNEO GEOの名曲が、いま甦る。もちろん選曲はリスナーしだい。リクエストを待つ！

**7月**

■ゲームミュージックライブ'94情報
■オリジナル・アレンジ曲聴き比べ
■さぁ！ 夏休み 夏のゲーム情報

※放送の内容は都合により、変更になる場合があります。ご了承ください。

# CD-VIDEO NEW RELEASE!

今月のオススメ①

## 餓狼伝説SPECIAL イメージアルバム PART 2 SNK新世界楽曲雑技団

6月17日
発売
2,500円
●ポニーキャニオン
CD

収録曲 ①クリキントン(テリー・ボガード)②パスタ(アンディ・ボガード)③タイ南部の伝えたい新しい詩(東丈)④炎龍神(不知火 舞)⑤ソウルに行こう!(キム・カッファン)⑥DuckDubDub(ダック・キング)⑦中国四千年の歴史とはいかに(タン・フールー)⑧ギースにしょうゆ(ギース・ハワード)⑨龍虎の拳Ver.230000000.0(リョウ・サカザキ)⑩More Mission(エンディング)⑪NON STOP ONE WAY LOVE(オリジナルテーマソング)Album Version 唄:千葉 麗子 以上全11曲収録

「ついに出る!」といった感の強い『餓狼伝説SPECIAL』のイメージアルバム第2弾。パート1で未収録だったアンディやギースなどのテーマのほかに、テリーの別バージョン、千葉麗子嬢のイメージソング『NON STOP ONE WAY LOVE』のリミックス・バージョンを収録した豪華大作である。

「コンセプトはワールドミュージックです。いろんな民族楽器を多用することでワールドミュージックにアプローチした野心作です。簡単にいうと前作同様になんでもありということですね(笑)。それぞれに聴きどころがありますから……あえて1曲選ぶなら『中国四千年の歴史はいかに(タン・フー・ルーのテーマ)』です。生で録音した胡弓とバイオリンのからみが印象的な曲です。発売を楽しみにしていてください」『餓狼スペ』『龍虎』のイメージアルバムで、いままでのゲームミュージックには珍しいワールドミュージックにアプローチした新世界楽曲雑技団。彼らが次に目指すのは?

### 特典 アイロンプリントシート

イメージアルバムパート1からの特典。パート2でも収録キャラをあしらったアイロンプリントが付いてくる。

今月のオススメ②

## LUNAR ETERNAL BLUE ~Prelude~

6月22日
発売
2,500円
●東芝EMI
CD

収録曲 ①プロローグ(ルナ・エターナルブルー序曲)②エピソード「砂の海」(オーディオ・ドラマ)③エピソード2「オアシス」(オーディオ・ドラマ)④エピソード3「亡霊の谷」(オーディオ・ドラマ)⑤エピソード4「亡霊」(オーディオ・ドラマ)⑤エピソード5「キャンプ」(オーディオ・ドラマ)⑦アルテナ イメージソング「ALTENA'S SONG~遥かなる旅~」⑧エピソード6「黒騎士」(オーディオ・ドラマ)⑨エンディング(オーディオ・ドラマ)⑩ルーシア イメージソング「光と影の輪舞」⑪エピローグ~序曲リプライズ 全11曲収録

秋に発売の予定されている大作RPG『ルナエターナルブルー』のイメージCDが発売される。このCDのプロデュースと挿入歌の作詞を担当した溝口功氏。そして、作曲を手掛けた岩垂徳行氏にお話をうかがった。

「前作の『ルナ』からCDロムのゲームは総合芸術だなと思っています。それで、今回のアルバムは、絵が思い浮べられる音づくりを心掛け、オーケストラからドラマへ、ドラマから歌へと、聴いている人がアルバムの流れに自然に入っていけるよう気を使いました」(溝口氏談)

「タイトルの〝ブルー〟から連想するもの、果てない空、深い海といったものをイメージしながら作曲しました。初期から頭の中に流れていたルーシアのテーマをモチーフにしたオープニング、アルテナ役の井上喜久子さんの歌う⑦など聴きどころは多いと思います」(岩垂氏談)

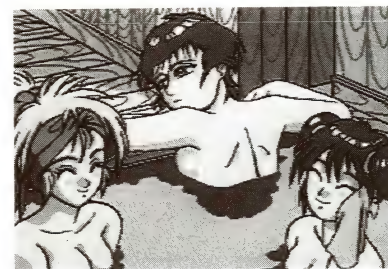
このアルバムで『ルナ エターナルブルー』の世界観を理解しておけば、ゲームのプレイがより楽しめるにちがいない。

◀今夏にゲーム・アーツから発売予定の超大作RPG。

今月のオススメ③

## PC-Engine's プリンセスミネルバ

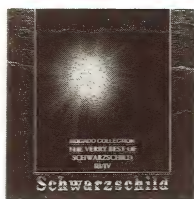
6月21日
発売
2,800円
●NECアベニュー
CD

収録曲 ①序奏②プロローグ③親衛隊のテーマ(ダンスバージョン)④隊員紹介⑤グリーンワールド(アレンジバージョン)⑥ダイナスターと六魔将⑦女神の詞(アレンジバージョン)⑧キューティ仮面参上⑨戦いの果てに(アレンジバージョン)⑩イン・ザ・ダーク⑪ヘビィ・シャッフル⑫ホット・ランド⑬試練の荒野⑭精霊の森⑮戦いの果てに(オリジナルバージョン)⑯プロローグ「わがまま姫の大冒険!」⑰ネバー・ギブ・アップ⑱ウィスラー・マウンテンの戦い⑲パーティ・イン・ザ・フィールズ他全38曲収録

PCエンジンに移植された『プリンセス・ミネルバ』。曲を担当したのはパソコン版も手掛けた岩谷弘明氏。その氏にアルバムについて聞いた。

「パソコン版とPCエンジン版ではまったくちがうゲームなので、ほとんどの曲をPCエンジン版のために書き下ろしています。新曲はイメージを明確にするために原作の舞阪洸さんと何度も打ち合わせをしてつくっていきました。『プリ・ミネ』の世界観を、よりハッキリ表現できたのではないでしょうか。アレンジも5曲収録し、これは、あえてゲームの世界観とはかけ離れたアレンジにしました。何も知らずに聴いた人はビックリするかも。ゲームのユーザーからは〝曲が短い〟という声もあったけれど、このアレンジはじっくり堪能してもらえると思います」

◀主人公はお姫様。パーティメンバーも女性ばっかりのRPG。

アコースティックギターなど生楽器を全体に使ったアレンジゲーム未収録曲、参加した声優のナレーションを収録。パソコン版から手掛けている岩谷氏の思い入れと、『プリ・ミネ』の魅力がギッシリ詰まった作品である。

## ザ・ベリー・ベスト・オブ・シュヴァルツシルト Ⅲ/Ⅳ

**6月21日発売**
CD／2,800円
全20曲収録
●NECアベニュー

人気のSFシミュレーション『シュヴァルツシルト』のⅢとⅣから、作曲者自身が選曲した20曲、そのなかの代表曲6曲をアレンジ収録している。

## CDドラマ ときめきメモリアル

**発売中**
CD／2,800円
全4曲・ドラマ3話収録
●キングレコード

5月にコナミから発売された高校恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』をモチーフにした、CD独自のオリジナルドラマ集。ボーカル4曲を収録している。

## ステレオドラマ ツインビーPARADISE VOL.6

**6月22日発売**
CD／2,800円
全5曲・ドラマ5話収録
●キングレコード

『ツイPARA』ステレオドラマ・シリーズの第6弾。ライトくんのショートダイアリー、アニメ版のサントラ、『熱唱！～』のカラオケを2曲収録している。

## パーフェクトコレクション イースⅣ The Dawn of Ys VOL.3

**6月22日発売**
CD／3,000円
全17曲収録
●キングレコード

『イースⅣ』のパーフェクトコレクションの第3弾。PCエンジン版に使われた17曲をアレンジ収録。おなじみの米光亮のアレンジが冴えわたる。

## スーパーメトロイド SOUND IN ACTION

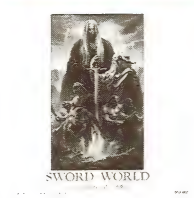
**6月22日発売**
CD／2,800円
全38曲収録
●ソニー・ミュージック・エンタテインメント

ファミコンディスクの名作『メトロイド』と『スーパーメトロイド』の音源を完全収録。2作品の代表曲のアレンジバージョンも収録。

## たくさん へべれけ

**6月25日発売**
CD／2,500円
全54曲収録
●データム・ポリスター

サン電子のキャラクター、オトボケヒーロー“へべ”のサウンド集がいよいよ発売。『すごいへべれけ』『へべれけのぽぷーん』、ファミコン版『ギミック』の音源を収録。

## ソード・ワールド ～いにしえの巨人伝説～序章Ⅱ

**6月25日発売**
CD／2,500円
全2曲・ドラマ4話収録
●データム・ポリスター

TBSラジオ等で放送中『ソード・ワールド2』（今夏発売予定）のプレストーリードラマを4話収録したCD。アーヴェル、サレムたち4人の冒険者の活躍やいかに!?

## ファイナルファンタジーⅥ ピアノコレクション

**6月25日発売**
CD付楽譜集／3,800円
全13曲収録
●NTT出版

ピアノ楽譜集付の“ピアノコレクションズ”の『FFⅥ』版が発売される。作曲者みずからが選曲したものをピアノアレンジ。A4判ハードカバーの豪華版。

## ワールドヒーローズ2ジェット/ADK

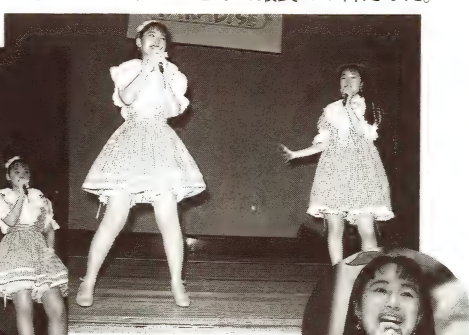
**6月17日発売**
VHS LD／4,800円
収録時間60分
●ポニーキャニオン

NEOGEO格闘の最新作『ワーヒー2ジェット』の攻略ビデオ。監修はおなじみのペントスタッフとADK開発スタッフが担当。テレビCFも同時収録。

## 『ツイPARA Vol.4』『ボーカルバトル編』発売記念イベント
# 國府田マリ子&椎名へきる登場!!

ほのぼのチックな雰囲気で根強い人気の“ツインビーワールド”。『ツインビーPARADISE VOL.4』『ツインビーPARADISE 熱唱！ボーカルバトル編』の発売を記念したイベントがゴールデンウィークの真っただ中の5月1日に開催された。

名古屋、大阪と開催されたこのイベントも東京が最後とあって、新宿のシアターサンモール内はツインビーファンが大挙集結して、酸欠状態気味。そんななかで國府田マリ子や椎名へきるが登場して『熱唱！～』に収録されているナンバーを、まさに熱唱！ ツインビー・カルトクイズやドラマの脚本家さんのウラ話で盛り上がった、ツインビーファンにとって最良の1日だった。

▶カルトクイズは計3回行われて最後に残った10人にはサイン色紙や下敷きがプレゼントされた。

▲國府田&椎名のデュエットに会場は狂乱の渦。酸欠状態により拍車が……。

本コーナーで紹介されている製品の価格は、全て税込です。

### ●はみだし新譜情報
## 『ゼルダの伝説』“サウンド&ドラマ”

6月22日に“ゼルダの伝説シリーズ”のサウンド集が発売される。2枚組の大作で、1枚はファミコン版『ゼルダの伝説』の音をスーパーファミコンの音源で再現したもの全曲、スーファミ版の『ゼルダの伝説・神々のトライフォース』の全曲を収録。2枚目は緑川光・國府田マリ子が出演したCDドラマ『ゼルダの伝説～二人の序章～』を収録している。お値段は3,800円で、とてもお買い得！

## 7月以降の新譜情報!

7月2日にキングレコードから『極上パロディウス』が発売。7月25日にはソニー・ミュージック・エンタテインメントから『星のカービィ』のボーカル曲を収録したCDが発売。ポニーキャニオンは、発売日は未定だが、『トップハンター』を準備中とのこと。

ESSAY

# 福田裕彦 暮らしのバーチャル

第11回

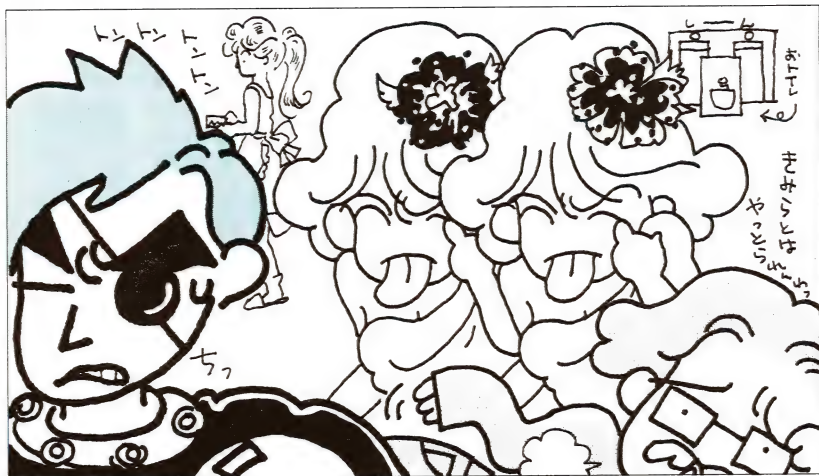
### 前回のあらすじ

靖丸の友人斧上は、古本屋でオキシジェンデストロイヤーの構造式の書かれたノートの切れ端を発見、それ以来つきまとうナゾの尾行者のスキをついて、彼は構造式のデータを靖丸に通信で送る。靖丸たちがそのファイルを開こうとした時、モニターに双子の女の子が現れた……。

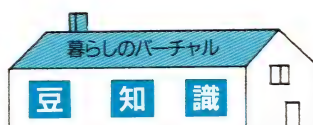
「しょ、小美人？」僕は後ずさった。「よかったぁ」ミドリバさんは歩み寄った。「[※1]『シャイニング』の双子だったらどーしよーかと思った」「どっどーなってんだこれ、これも通信？」冷静になろうと努めたがロクなセリフが出てこない。「君ら、ホントにそこにいるの？」「そこ、というのが通信プログラムの中を指すなら否。ただ単に私達の存在する座標を指すなら是」理路整然と小美人は言った。「構造式原盤は私達の仲間が回収済みですので、コピーであるそのファイルはすみやかにデリートしてください。境界秩序回復にご協力を」「境界……？」「そちらとこちらの境界」小美人は即答した。「現実界と虚構界の境界です」「どーしてこのファイルをデリートしなきゃいけないの」ミドリバさんは例によって事態の整合性の検討をすっとばした。「私たち超文系だから、構造式なんか見たってどーせワケ分かんないわよ」「見る事それ自体が危険なのです」完璧なユニゾン。「そちら側に紛れ込んだこちら側の存在は、そちら側の時空で受ける〝認識の重み〞に耐えられず……あーん、もー、メンドクさい！」いきなり一昔前の女子大生ノリになった。が、あくまでユニゾン。「とにかくぅ、もうこれ以上その構造式が〝そっち側〞の人間の目に触れると、オキシジェンデストロイヤーの存在そのものが消滅しちゃうワケ。つまり、ゴジラが倒せるかどーかはあんたたちにかかっちゃってるの！　わかるっ？」「さあ？」僕たちは首を捻った。「もー！」小美人はカン高いトーンでわめいた。「いいから、さっさとデリートしてってば！　あたしたちがこーやって出て来てる事だってホントはヤバいのよ、グズグズしてたら境界秩序の〝揺り戻し〞が起きてあたしたち消されちゃうかもしれ……」「いや、ファイルを開くのだっ！」とんでもない大声が仕事場に響き渡った。ゲーム専用に使っているアミガの電源がいつの間にか入っていて、モニター上に中年の男がふんぞりかえっている。「キャー、[※2]平田明彦っ！」ミドリバさん叫んだ。「フハハハッ！」男はファナティックに笑って「私は、ゴジラを倒すために使用されたオキシジェンデストロイヤーが太平洋にもたらす最悪の環境破壊を阻止するべくやってきた。[※3]あおーい海をかーえせっ！」「ちょ、ちょっと、このオヤジ！」小美人怒る。「いきなり出てきて余計な事言うな！」「さあ、今こそ究極の海洋汚染を食い止めるチャーンス！」田宮二郎みたいだぞ。「ファイルを開きその忌まわしき構造式を〝現実の視線〞によって抹殺して……」「こいつの言う事聞いちゃダメ！」小美人が強引に割り込んだ。「ゴジラを助けてレインボーマンと戦わせるつもりなんだから！」「古傷に触るな、このアーバーユニゾン娘！」おお、背後に炎。「私は悔い改めたのだ！　あおーい海をかーえせっ」「青い海より秩序っ！」「黙れイロモノ！」「な、なんですって、このダイコン役者！」「ダッダッダイコン⁉」平田明彦の怒りが突如頂点に達した。「わっ私は佐原健二ではなーいっ‼」「へーんだ」小美人のシンクロアカンベー攻撃。「ダイコーン！」「テーマのワリに」ミドリバさんがあきれて耳打ちした。「すっげー低レベルな戦いだね……」。

「ゆっゆるさーん！」赤トウガラシを1キロ噛み砕いたみたいな顔。「よーし、こーなったら何もかもバラしてやる！　貴様らが何故、ほっといても死ぬゴジラをワザワザオキシジェンデストロイヤーで殺したがってるか！」「まっまた、なんて事を！」小美人は一気に青ざめ、ミドリバさんは色めきたった。「ゴジラがほっといても死ぬ？」「ゴジラは病気なんでちゅ！　そんなの、なんでゴジラが出てきたのか考えればシュグわかりまっちゅ！」怒りのあまり幼児退行。

「ヤダ！　バカっ！　落ち着けヘンタイ！」小美人は泣き叫んだ。「揺り戻しが起きちゃう！」「いいもーん！」「あんたの目的だって台無しよっ！」「どーでもいいっピー！」完全暴走。「言っちゃうもーん、かわいちょーなゴジラに、なんでオキシジェンデストロイヤーがちゅかいたいのか」「ワーッ！」「それはこいちゅらがゴジラのホネをちゅかってひともうけ……」その時だ。突然、すさまじい風が巻き起こり、僕たちは壁に激突して倒れた。紫色の閃光がモニターから幾度もほとばしりアミガのキーボードが紙のように舞い上がった。そして、双方のモニターはブラックアウトした。「……きっ消えちまったぞ」僕は腰をさすりながら立ち上がりミドリバさんを助け起こした。「……今のが〝揺り戻し〞ってヤツ？」「かもね……」「そうだ、ファイル！」僕はマックを再起動してファイルをソートしたが、今度は本当に見つからなかった。

斧上が僕たちを尋ねてきたのは次の日だ。「あれからずっと公園のトイレに隠れててな」不気味なヤツ。「なんとか逃げ切れた。で、ファイルは？」「お前なー」のどかな口調にちょっとムッとした僕は、凄い勢いで事の顛末を話し終えた。「その後ゴジラのビデオを見てみたけど、完全に正常だったよ。結果的には、平田明彦がキレたおかげで〝秩序〞が保たれちゃったって事になるのかな」「結局ゴジラを倒すのはあの人なのよ」ミドリバさんがつぶやいた。「でも、あの人、ブラックアウト寸前に、何言おうとしたのかしら……」急に斧上が笑いだした。「オ、オノちゃん？」「そーか、そーだったのか！」「？」「……リバちゃん、その答え知りたい？」笑いをこらえながら斧上はポケットから小さな箱を取り出し、ミドリバさんに手渡した。商品サンプル、と書いてある。「さっき家に戻った時見つけたんだ。この間は俺もあわてて気がつかなかったんだけど、ヤツらが〝原盤〞を回収しに来た時に落としていったらしい……今やっと意味がわかったよ」ミドリバさんは箱を開けた。「なんだぁ？」僕はあっけに取られて言った。「印鑑……？」「そう。で、これが同梱されてた説明書な」斧上は小さな紙片を広げて読み始めた。「丈夫で長持ち！　夜光る！　ゴジラの骨から一流職人が削り出す開運ゴジラ印鑑――企画制作（株）リトルツインズ」

PROFILE

国内外を問わず、B級SF映像作品に深い愛情を捧げるミュージシャン。スタジオプレイヤー、作・編曲家として活躍中。作曲家生方則孝氏とのコンビ「生副」のアルバム『内容の無い音楽会』は、発表後数年を経て、いまだに業界内外に絶大な人気を誇りまくっている。

えっへん

※1 1980年　英　監督スタンリー・キューブリック、主演ジャック・ニコルソン。原作は「帝王」スティーブ・キング。強引なだけでまるで恐くないホラー映画が多い洋画の中ではかなりちゃんとコワイ秀作だが、一番コワイのは逃げまわる主演女優の顔という説は根強い。

※2 ホントは平田昭彦、と書きます。1954年版『ゴジラ』での隻眼の芹沢博士役はあまりに有名だが、『南海の大決闘』で反対側にアイパッチして熱演した「紅い竹」の首領役はあまり有名でない。

※3 君はこの名曲を知っているかっ⁉（知らなくてもハジではない）

イラスト／石嶋由美子

電撃文庫創刊記念
第一回
# 電撃ゲーム3大賞

ゲーム小説部門
## 大賞最終候補作発表!!

# 二次選考を通過した作品は7本！

## 応募総数656本から残った作品は?

応募総数656本から第一次選考で33本にふるい落とされた作品はいずれも高レベル。その中から第二次選考を経て最終選考へと進む作品は下の7本に決定した。長編が5本、短編が2本である。第一次選考時より全体的に長編の方が短編よりクオリティが高い傾向があったが、最終候補作品には、はっきりとその結果が現れた形となった。

しかし、短編、長編を問わず、作品の質がとても高かったので、とくに第二次選考まで進んだ人は自信を持って次回作にチャレンジしてみよう。きみたちの作品にはそれだけのクオリティがあり、選考は難航したのである。最終候補にならなかったからといって悲観する必要は全然無いぞ。

なお、7本にまで絞られた作品は現在最終選考に入っている。結果は『電撃王』8月号（7月8日発売）で発表する予定なのでお楽しみに。

また、第二回も開催する予定なので、今回、応募できなかった人、惜しくも選考に漏れてしまった人も次回をめざして、いまからスタートしてみよう！

参考データ
▶応募作品総数＝656編（うち短編366編、長編225編、応募規定外作品65編を除く）
▶１次審査通過作＝33編（うち短編11編、長編22編、課題部門は長短編各１編）
▶２次審査通過作＝下記7編

### 最終候補作（作品名あいうえお順）

| 作品 | 作者 |
| --- | --- |
| 1.「海の城、山の城」長編 | 藍野香織　女・東京都国立市・主婦 |
| 2.「雲ゆきあやし、雨にならん 鬼面の宿」短編 | 坪田亮介　19歳・男・千葉県千葉市・予備校生 |
| 3.「五霊闘士現臨」長編 | 土門弘幸　17歳・男・三重県四日市市・家業手伝い |
| 4.「正義の味方になる方法」長編 | 風水水風　20歳・男・愛知県春日井市・大学２年 |
| 5.「冒険商人アムラフィ ダゴンの紋章」長編 | 中里融司　37歳・男・東京都多摩市・漫画原作者 |
| 6.「夢色の天使」短編 | 祭紀りゅーじ　23歳・男・東京都多摩市・ |
| 7.「夢か現か幻か」長編 | 高畑京一郎　26歳・男・静岡県藤枝市・フリーター |

イラスト／中野豪

**8月号**(7月8日発売)**の電撃王でいよいよ大賞発表!!**

あまりの応募総数に嬉しい悲鳴を上げた2月10日の締め切りから、あっという間に最終選考過程に入ってしまいました。次号ではついに金賞一名、銀賞二名と期待賞が発表されますのでお楽しみに!!

若者の街、渋谷はかつての軍人の街だというが……!?

# 東京SHADOW SHIBUYA FILE 5

作：西谷 史
画：若菜 等＋Ｋｉ

渋谷の街というと、どうしても若者の街、最先端のファッション、というイメージがあるが、太平洋戦争までは、北部は大名屋敷、南部は農村地帯になっていた。それが現代の若者たちの街に変わったことには、大きな謎が隠されているという。その秘密とは？

▲『バトルテック』日米決戦が開催されたドクタージーカンス。バトルは白熱の末に……。

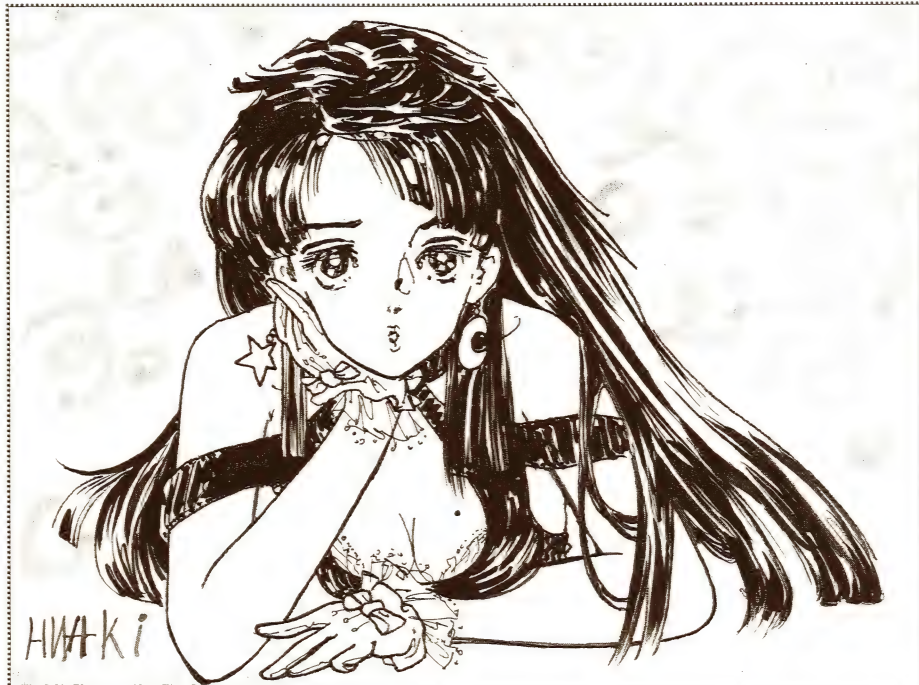
## 風水が、バトルテックを後援する

三月二十六日夜、ぼくは渋谷の東急本店から、道玄坂に続く坂道を、今昔の思いで見上げていた。

この日、ハイテクゲームセンターの「ドクター・ジーカンズ」で、「バトルテック」の米国チャンピオンを迎えて、日米決戦が行われようとしていた。招待を受けて、その会場へ向かう途中で、二年前のことを思いだしたのだ。

バトルテックは四年前、シカゴで開発された、バーチャル・リアリティーの戦闘ゲームである。

ホストコンピュータが、戦闘フィールドを提供して、プレイヤーは、他のプレイヤーのロボットを敵として戦うという、斬新なシステムが受けて、米国では、圧倒的な人気を誇っている。

それを日本に導入したのが、「ドクタージーカンズ」であった。誰がやっても文句なく面白いゲームだが、一つだけネックがある。システムが高額なため、導入に資金がかかるという点だ。

バブル経済全盛のおり、円山町には、大人を対象にした、高級ゲームセンター街を作る計画があった。

ジーカンズが、その代表店として開業した直後、バブルが崩壊した。

**図1 渋谷のパワースポット**
**白虎方面・ランブリングストリート**

◀渋谷駅から道玄坂方面へと坂を上がって、百軒街入り口の次の角を右に曲がれば、そこがランブリングストリート。

周辺の開発計画は白紙に戻り、円山町は取り残されたビルの跡地が並ぶ、ゴーストタウンのようになった。

内心気になり、周辺の人の流れや地理を調査したぼくは、あまりにも地相がいいのに驚いた。

ここは絶対に発展する。その確信は、わずか二年後のいま、現実のものとなった。

ランブリングストリートと、名付けられた小路を上ると、左手のゲームセンター「ロンゴ・ロンゴ」から、パステルカラーの照明がもれてくる。

右手には、バーチャルシアターがある「MMランド」。そして、ライブハウスの「オンエアー・ウェスト」。その上に、ハイテク・ゲームセンターの草分け、ジーカンズがそびえ


●ドクタージーカンズ・データ／渋谷区円山町２の４　☎03(3476)7811

ている。(図１)

ゲームの世界では、初めての日米決戦とあって、バトルテックファンが、ロビーにもたむろしている。

二階会場に駆けつけたとき、ちょうど団体戦が終わったところで、八台のマルチディスプレイは、静止していた。

個人戦決勝まで、少し休憩時間があるので、どうしようか迷っていると、後ろから誰かが名前を呼んだ。

振り向くと、某社のデスクのTさんが、カメラを手にニコニコ笑っている。

「これだけ、バトルテックが盛んになるとは、思いませんでしたわ。西谷さんの占いは、よー当るねー」

Tさんは独特の関西弁で話しかけてきた。しかし、ぼくはどんな占いを披露したのか思い出せず、「ええ……まあ」と言葉をにごした。

それを察して彼は付け足した。

「風水で見ると、このあたりは、ものすごいええ土地やから、ここは発展するかもしれんと言うたの、覚えてますか？」

(ああ、そうだった……)

ぼくは、思わず赤面した。

## WHAT IS 風水

風水というのは、中国の地相学で、大地のエネルギーを取り入れるのに、どんな場所が一番いいかという学問だ。

そんなもの、迷信だろうという人もいるが、風水の原理はきわめて科学的だ。

北に大きな山があり、冷気を遮る。

東と西には、適度な高さの丘陵があって、日照を確保しながら、風を遮る。

そして南が開けていて、水流があるのがよい。

玄武(北)、青龍(東)、白虎(西)、朱雀(南)という、「幽遊白書」にも登場する四聖獣は、この方位を表す名称なのだ。

この当たり前の条件を満たしている土地を見つけるのは、難しい。

中国の歴代王朝は、この条件に合致している土地を、命がけで奪いあった。

桓武天皇が、この条件を満たしている土地を捜し求めて、やっと見つけたのが、平安京である。そのあと平安京が、世界でも珍しい長期の繁栄を実現したのは、まぎれもない事実だ。

伊勢神宮の神殿は、こうした条件にあった斜面の木しか使わないという伝統を、現在も守り続けている。

ぼくは神社の神主に聞いたり、本で読んだ知識しかないが、この東京で、渋谷ほど、風水の理にかなった土地は、他に見あたらないと思う。

平地は決して広くないが、明治神宮のある丘陵の南面が、その中心地だ。

代々木丘陵自身が、北からの風を遮り、西も東も、適度な高さの丘があり、丘陵の両側を二つの川が流れて、前で合流している。

## 渋谷の中心は、PARCOだ！

「あのとき、代々木の中心は、明治神宮やないと言うたの、覚えてますか？」

「ええ……」

曖昧に答えたが、本当は覚えていない。それにしても、記憶力のいいオヤジだ。

「普通に考えると、代々木の頂上にあるのは明治神宮やから、神宮が中心のような気がするが、どう違うんですか？」

「簡単なことです。丘陵の頂上に作られた建物は、周りから強い風を受ける。だから、頂上から南に下った斜面が、ベストです」

「その理屈でいうと、渋谷で最強のパワースポットは、パルコからNHKの周辺ということですな」

「確かに、古代から、パルコからNHKのあたりに、何が作られるかによって、渋谷の街の性格は、大きく移り変わってきたような気がします。

たとえば、古代のNHK周辺には、ナマコ山古墳という、大古墳が築かれ、それを真似るように、渋谷全土に古墳が作られました。

江戸時代のNHK周辺は、井伊家の下屋敷と農地でした。農地と、大名屋敷の組み合せは、まさに当時の渋谷の姿です。

明治政府はこのパワースポットに、陸軍の錬兵場と陸軍刑務所を作りました。二・二六事件に関係した将校が、銃殺されたのもこのあたりですよ」

「うへー」

T氏が、妙な相の手をいれた。

「それから渋谷は軍人の街に変貌してゆきます。原宿側に、近衛第四連隊が陣取り、渋谷区と世田谷区の境には、砲兵大隊をはじめとする、陸軍の連隊が集中して、渋谷駅は、出征兵士を送り出す基地になりました」

「そういや、道玄坂は、大砲や高射砲が移動できるよう、特別な煉瓦で舗装されてたと聞いたことがあるな……それで、戦後は、どないなったんですか？」

「戦争後、この渋谷の聖域を占領したのは、米軍です。

まるでパワースポットを見透かすように、都内に進駐してきた米軍は、ナマコ山古墳のあった場所に、ワシントンハイツという、数千人規模の大居住地を作ったんです。それから昭和三十四年に、米国が撤退するまでの間、渋谷は日本で一番アメリカナイズされた街として、流行の先端を走りました。

そして米軍撤退後、ここはオリンピックの選手村や競技場になり、日本の経済発展を支えました。

その後このパワースポットを手に入れたのは、NHKと西武流通グループです」

「そやそや。むかし渋谷は東急グループの街やった。それが、ここに店を構えてから、あれよあれよという間に、パルコや西武百貨店は、東急グループを追い抜いてしもた。

ぼくが出版社に入社したころ、出版業界では、西武が渋谷を制した原因を分析するのが盛んでしたわ」

「企業努力や、先見の明はあるにせよ、このパワースポットを抑えたことが、西武躍進の原動力だったんじゃ、なんでしょうか。

パルコの南にあるスペイン通りが、国民的に有名になるほど栄えたのも、パワースポットの力があるかもしれません。(図２)

それ以後、渋谷はファッションとエンタテインメントの街として、発展しました。こうして歴史を振り返ってみると、公園通りを制したものは、渋谷だけでなく、日本のトレンドを決定してるみたいですね」

### 渋谷のパワースポット
玄武方面・パルコ周辺

◀渋谷駅を出たらスクランブル交差点を渡り、原宿方面へまっすぐ歩き、ふたつ目の曲がり角が公園通りになる。

### NHK周辺と、渋谷の街の変化

| | | NHK周辺 | | 渋谷 |
|---|---|---|---|---|
| 古代 | 古墳 | | 全域に古墳が作られた | |
| 中世 | 農地 | | 農村地帯 | |
| 近世 | 北 | 大名屋敷（彦根藩、信州高島藩、結城藩、岸和田藩） | 北 | 大名旗本屋敷 |
| | 南 | 農村、土渋谷村 | 南 | 農村地帯 |
| 太平洋戦争まで | 明治神宮、陸軍練兵場 | | 軍事施設多い | |
| 戦後 | 米軍ワシントンハイツ | | 米軍の占領下 | |
| 現代 | NHK、商業地 | | 商業地 | |

# 京都と渋谷の風水図

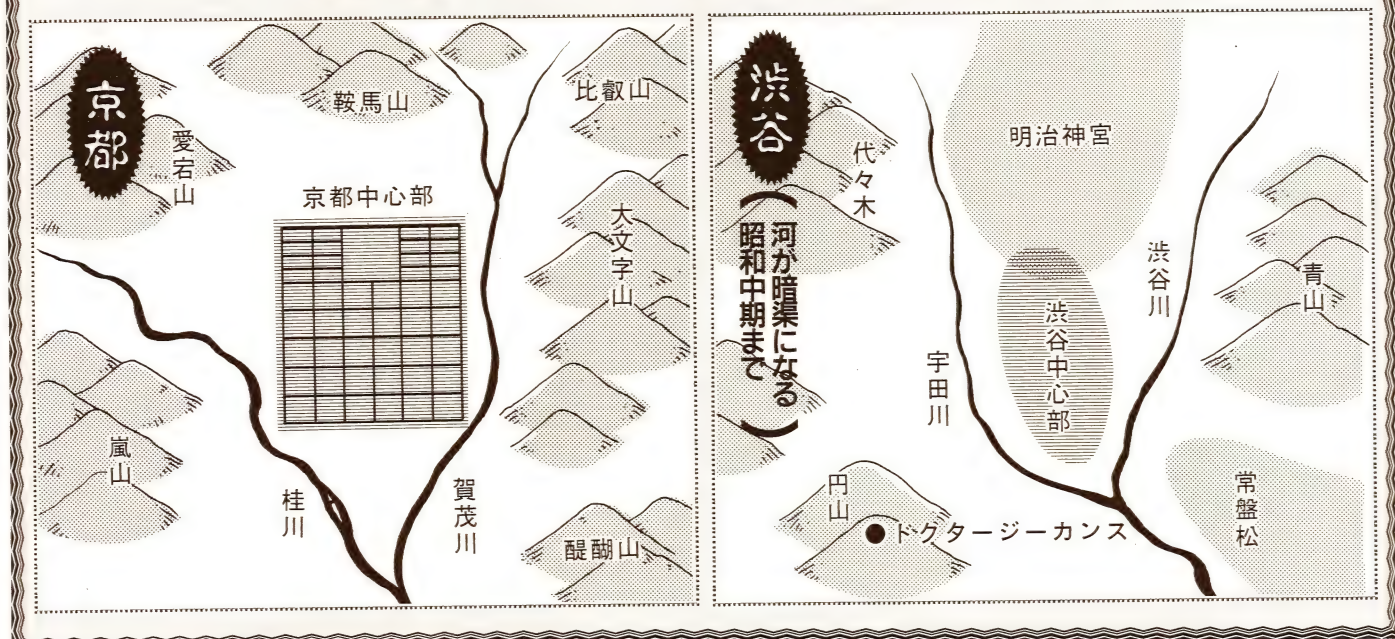



**図3 渋谷のパワースポット**
**青龍方面・國學院周辺**

◀國學院だけではなく、学校がたくさんあり、その様子はさながらミニ学園都市。かわいい女子高生が多いのが特徴。

## 渋谷の玄武、白虎、青龍、朱雀

ぼくも、相当話にのめりこんでしまったが、周りのゲーマーたちが、このオッサンたち、何者だという顔で、ぼくらを見ている。

しかしTさんは、メモまで取り出して、話を続けた。

「玄武（北）の代々木丘陵に、一番強力なパワースポットがあることは、よーわかったけど、朱雀、青龍、白虎はどうなってますか？」

いよいよ、風水の雰囲気が出てきた。

「ぼくはプロじゃないけど、朱雀（南）の渋谷駅周辺は、とてもいい土地だと思います。でも、平地が少なすぎて、これ以上、大きく発展するのは、むつかしいのではないでしょうか。

青龍（東）の常盤松、広尾周辺は、代々木についで、いい地相で、とても安定しています。（図3）

平安京も平城京も、どういうものか、東の丘陵に、大きな神社や寺が作られ、その方面は安定するかわりに、発展が止まるんです。

渋谷も、まったく同じです。

江戸時代に、神社や寺院が集中して栄えましたが、明治以後、青山学院大学、國學院大学、東京女学館、聖心女子大学、実践女子大学が来て、都心では最大の大学街になったが、これから開発できる場所は少ないように思います。

残るのが白虎、つまり西にあるこの丘陵です。かつて道玄坂付近は、山賊が出るといわれたほど、開発が遅れた地域でした。

明治時代以後、道玄坂は銀座と並ぶ商店街となり、遊廓が作られたものの、戦後は一時期勢いが衰えました。

確かに川の流れを見ると、代々木丘陵や、常盤松、広尾ほど、恵まれた地相ではないんです。

ところが、昭和三十年代、宇田川、渋谷川をはじめとする、渋谷の河川はほとんど地底に封じこめられ、渋谷の地相が変わり、道玄坂付近は、ものすごくよくなったように思います」

「なるほど、人間が地相を変えたというわけか……」

Tさんが、考え込んだとき、ワーッという歓声が沸き上がった。

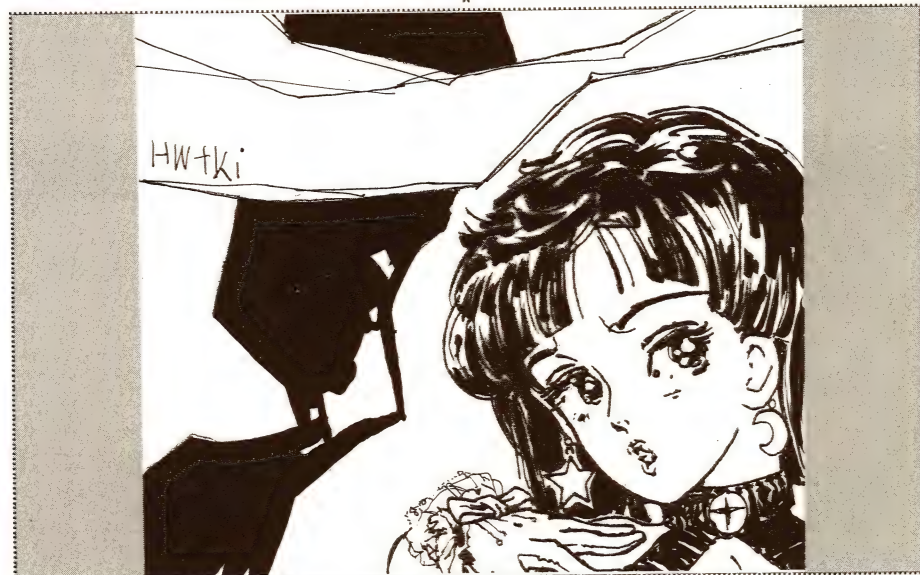
すでに個人戦がはじまり、八面のマルチディスプレイで、日米の代表八人が激闘を繰り広げている。

日本代表の一人が、敵の爆弾を避けながら、ロボットの上半身だけ回転させ、横の敵を爆破したのだ。

近いうちに、日本チームが、米国に乗り込むそうだ。

軍隊が来るのはごめんだが、こんな戦いなら、いくらでもやって欲しい。

優勝した日本チームに、心から拍手を送りたい。

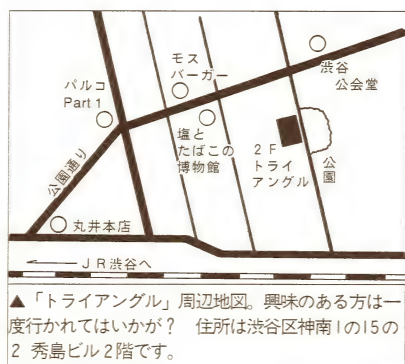
 マップイラスト／かんなたかし

# 現代の魔女は、血と魔法陣で、悪魔を呼び出したりしない。タリスマンや、タロットを使って、自分の心を、研ぎ澄ます。ショップと本の紹介コーナー。

▲「タウン情報」で紹介されているニューエイジ・ショップの「トライアングル」。ここでは自分の霊的な力を高めることのできるグッズを手に入れることができる。

公園通りが、そんなにいい場所だとは、思わなかったわ。

ちょうど公園通りのパワースポットに、「トライアングル」という、ニューエイジ・ショップがあります。

今回は欧米の魔術の実態や、そのお店のことをお話ししようと思います。

▲「トライアングル」周辺地図。興味のある方は一度行かれてはいかが？　住所は渋谷区神南1の15の2 秀島ビル2階です。

先月、「ニューエイジ・ショップってなんだ？」という、問い合わせがありました。

ひと言で言えば、自分の霊的パワーを高めるグッズを売っている、お店。

私の感覚では、白魔術ショップね。

魔術というと、すぐ悪魔召喚を思い浮かべるけど、米国、ヨーロッパのほとんどの魔術団体は、自分の霊的な力を高める、白魔術を指向してるわ。だいたい、呪いの黒魔術とか、悪魔召喚って、中世のカトリック教会が、自分の権威を高めるためにでっちあげたものよ。

宗教の束縛が弱くなって、だれも白魔術的なものを、試せるようになった。そうして生まれたのが、ニューエイジ・ショップ。

こうした魔術の実態を、真面目に扱ってる本としては、白魔術からは『ウィッチ・クラフト（魔女術）』（鏡リュウジ著　柏書房　1650円）。黒魔術からは、『黒魔術のアメリカ』（アーサーライアンズ著　徳間書店　1800円）がおすすめ。

本の中のプロクター＆ギャンブルのロゴが、悪魔のマークだという噂が広まり、不買運動が起こったという話は、私も聞いたことがあるわ。日本では考えられない話ね。

ショップにある主な品物は、パワーストーン、護符などの、タリスマン。タロット、インセンス、超能力番組に登場する、ESPカードやロッド。店によっては、占星術アイテムに力をいれている所も、あります。

ショップは、大きく分けて三つのタイプに分かれます。

一つは、昔からのオカルトショップ。

二つ目は、魔術色は抑えて、アイテムを幅広く集めて、ユーザーに好きなように選ばせるお店。

三番目は、明るいけれども魔術色を隠さない店。

最近東京でも、アイテムをたくさん集めた店は、いくつか誕生してるけど、三番目のタイプとしては、ここが一番成功していると思うわ。

原宿のコスモスペースほど、たくさんのストーンを置いているわけではないけどタロットの種類は、ナンバーワンと言っていいくらい豊富だし、キャンドル魔術に使うアイテムも揃っています。

普通の書店では手に入らない、魔術書を、独自に翻訳して発行しているのも魅力。

もう一つの魅力は、米国生まれのオーラ写真。ようするに、人間のオーラを撮影するカメラなの。

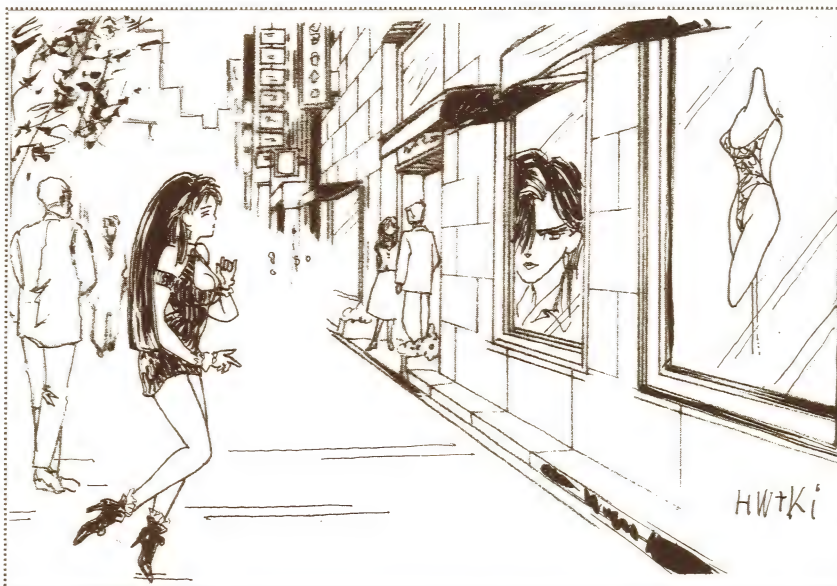
制作者が、機械のメカニズムを公開しないので、100パーセント確かとは言えないけれど、人によって、オーラの色や形が変わるのは、本当に不思議。

西谷さんは、オーラ写真で、職業と体調をズバリあてられて、すっかり信じたみたい。興味ある人は、訪ねてみてください。

（マップイラスト／かんなたかし）

あの榊涼介がモテモテ道を徹底指南!!

# 榊涼介の 幸せの青い鳥

MMK

▲MMKとは究極のキーワード「モテてモテてコマる」!!

## 人生の目的は良質のフェロモンを分泌すること!?

榊：先月はSLG巷談最終回として、「これからはゲームだけじゃだめっ!!」ってことを少々脱線気味に語ったのであった。ゲームってのはあくまでも娯楽の一要素。しかもバラエティ番組をけらけら笑いながら見るのと同じく受け身のモノで、そんなに奥の深いモンじゃない……なんてね。

リエ：世界最強の趣味っていうのがありましたね。榊センセに言わせると世界最強の趣味は〝合コン〟なんだって。若いですよね。

榊：（少々あわてて）たわけ、合コンじゃなく読書だ、読書っ!!　この新人アシは強引にボケるからやだよ。

リ：せっかく盛り上げようと思ったのにぃ……。世界最強の趣味が読書じゃ地味すぎてインパクトないんですよね。だいたい何のために読書をするの？

榊：だから、広い意味で教養を高め、アタマを鍛えるためにだな……。

リ：教養を高める？　アタマを鍛える？　だからどうだっていうんですか？　そんなことして女のコにモテるんですか？

榊：何だか強引な展開だね。あのな、モテるとか、モテないとかは関係ないの。そんなことはあくまでも結果に過ぎない。世の中、恋愛だけじゃないんだぜ。

リ：だけど、モテないよりはモテたほうがいいに決まってるもん。そうでしょ？

榊：まあ、そりゃモテたほうがよいさ。

リ：読書して女のコにモテるんですか？

榊：（腕組みしてしばし沈思黙考）たぶん……モテると思うぞ。女のコだってバカじゃないからね、電車の中で漫画雑誌しか読まなかったり、ファミコンをピコピコやってるばっかの男のコより、ちょっとした言葉のはしばしに知性が感じられるコのほうがよりモテると思うぞ。たとえば、ふだんはアホなことばかり言っていてもGパンの尻ポケットにさりげなく文庫版のサリンジャーなんぞはさんでいるやつなんてね。格好よいと思うな。まあ、残念ながらわたしの好きなロシア文学は厚すぎて尻ポケットには入らないけどな。

リ：その調子ですよぉ。わたし思うんですけど、10代とか20代前半の年頃って、「どうすれば異性にモテるか？」ってことを考えるのは自然のよ〜な気がします。

榊：その点、読書を趣味とし、教養を高めれば良きフェロモン（!?）を分泌できるわけだ。

リ：フェロモンに良いも悪いもあるんですか？

榊：ある。断じてある。ここは敢えて、強引に、あると主張してしまおう。ほら、よく男を磨くとか、女を磨くとか言うけれど、読書も同じ。読書して教養を身につければ、それだけ人間を磨くことになるわけね。そうなれば当然、フェロモンも良質なモノに麗しき化学変化を遂げる（!?）はずだ。

リ：なんて怪しげな説なんでしょ。わたし、これまでの人生で、麗しき化学変化なんて聞いたことないわ。それに、榊センセにはフェロモンなんて感じないけどなあ。

榊：わたしのフェロモンは地球人には知覚不可能なんだ。困ったことにね。

リ：要するにモテないってことね。

榊：（無視して）ええと、ここまで話をして、だんだんこのページのコンセプトが固まってきたな。

リ：（あきれて）まだ固まってなかったんですか？　コンセプトなんて事前の打ち合わせで決めておかないとダメじゃない。ホント、行きあたりばったりなんだから。

榊：何だか塚田編集長みたいなこと言うね。塚田さんがうつったんじゃない？

リ：（不機嫌に）恐いこと言わないでください。

榊：今回は、その、ね……、今後のコンセプトを固めるための討論をですね、誌上にて行おうとしてるわけ。わたしとリエ、互いに性別も年齢も育ちも好きな怪獣（!?）も異なるふたりの対話、ぶつかりあいによって弁証法的にコンセプトを固めて行こうと……。

リ：（ますます機嫌が悪くなる）言い訳モードになると、とたんに言葉が難しくなるんですよね。な〜にが〝弁証法〟よ。いいかげんなくせに気取ってばかりいるからモテないのよ。わたし、アシスタントを辞退させていただきます。

榊：ま、待て。早まるんじゃない。今は不況ゆえ浮き世の風は冷たいぞ。

リ：冷たくなんかないもん。いざとなったら…。

榊：（ぎょっとして）こらこら、止めなさい。

知性を磨き、教養を高めれば、きっと幸せは訪れる!!

人生究極の目的はモテることね。お姉さんに任せて!!

　イラスト／盛本康成

## これがMMKの真実の姿だ!?

### ●頭部(頭蓋骨含む)

基本的にはどんな髪型でもOK。頭蓋骨の厚さも問わない。問題は中味なのだ。積極的に知性と教養を高めればおのずからMMKへの道は開ける。

### ●言動

自分のことばかりしゃべるやつはだめ。また、自分の属する会社や集団の自慢をするやつは最低。ホントに賢い女のコは肩書きなんぞにだまされましぇん。

### ●顔

髭も可。目・鼻・口の配列自由。ただし、中味以上に凝ると墓穴を掘るはめになる。たとえば精悍なイメージを出そ～として〝日焼けサロン〟に通ったりね。

### ●肉体

MMKの基本は、肩書きや社会的地位なんぞ取り去った裸のままの自分で勝負できること。ただし、これはあくまでも比喩。ホントに素っ裸にはならぬよ～に。

### ●趣味

ゲームやビデオ鑑賞(!?)など、受け身の娯楽には付かず離れずのオトナの態度。知性にしろ肉体にしろ、自分の限界まで試す姿勢を常に持っている。

要するに〝普通のヒト〟なんだけれど、わたし榊が強調したいのは、肩書きやら社会的地位やら、所属する集団やらに惑わされぬ〝自分の世界〟を持つということ。「ひとりになった時、最も強い」、これがオトコというもの。

## ㋟の究極形はこれねっ!!

### ●頭の中味

ゲームのことばっか考えている。一般常識がない。たとえばきれいな女のコがいるのに隣で黙々とHゲームしてるよ～なやつ。D王のおまえだよっ!!

### ●服装・身だしなみ

汚いのひと言。人間は外見じゃない、中身だ、との安易な〝信仰〟によりかかって1週間風呂に入らなくても平気。少なくてもナンパ系㋟にはこれはありません。

### ●デニム

おたく系愛用のジーンズ。イタリア製のGパンとは言わないけれど、ぶよぶよの腿にピッチリしたGパンだけは頼むから止めて。あと、たまには洗濯してね。

### ●視界

とにかく狭い。わたしのよ～な美女が話しかけているのに、まるでモノでも見るよ～に無反応。おもちゃショーでFFやってたおまえだよっ!!

### ●趣味

受け身系の趣味ばっかね。自分でアタマを使ったりカラダを使うよ～な趣味には向かわない。一般人にはど～でもよい情報ばっかり頭につめこんでる。

榊センセが言うには、「オレはおたくにはシンパシィがある。むしろナンパ系が嫌い」とのことだけど、わたしはとにかく汚い、暗いは嫌なのね。あと10代にしてフェロモンが枯れ果てたよ～なやつは大嫌いね。

## 合言葉はMMK!!<br>モテてモテてコマる

（田村正和風に）キミにはまだ先がある、もっと自分を大切にしなさい。

リ：いざとなったらマクドナルドもあるしぃ、これから資格を取って幼稚園の先生になるって手もあるんだから。わたし、猫とか犬とか大好きだしぃ（!?）、優しい性格だからぁ、きっと向いてると思うのよね。

榊：（バカバカしくなって）とにかく、だ。リエを野に放つのは社会のためにデンジャラスゆえ、も少しここで遊んでいきなさい。

リ：（急にズルそ～な眼になって）じゃあ、わたしの提案、聞いてくれます？

榊：わかったよ。何でも聞いてやるよ。

リ：コンセプトはズバリ、モテるためのTPO。世界最強の趣味も良いけれど、すべての道はモテるために……なあんて。

榊：TPOねえ。自慢じゃないけど、オレってこれまでモテたタメシがないからな。偉そ～にTPOなんてガラじゃないぜ。

リ：ホホホ、センセ、モテるヒトがやってもイヤミなだけですわ。モテないヒトがやるから許せるんじゃないですか？　その点、榊センセは理想的な人材ですわ。

榊：何だかバカにされているよ～な。昔、自然人類学の先生に、「キミは丈夫そうな頭蓋骨を持っているねえ……」なんて褒められたことがあるけど、似たような感じだね。

榊：リエにせがまれて（!?）、おかしなページにしちゃったけど、やっぱり何だか気後れするなあ。SLGとか歴史は守備範囲なんでOKなんだけれど……。あああ、嫌だなあ。

リ：センセ、これを。

榊：何なの、これ？　ビール瓶の蓋で作ったバッジだね。M・M・Kって書いてある。

リ：これこそ究極の「モテてモテてコマる（＝MMK）」隊員の紋章ですわ。この日があるのを予期して、作っておいたんです。

榊：こんな不細工なバッジ、やだよ。

リ：ああら、とっても似合いますわよ。何となく〝聖ヨハネ騎士団〟とかぁ〝薔薇十字団〟とかぁ、そんな感じ。わたしたちはこれから清く正しいMMKになるためのノウハウを読者の皆さんに伝道するのね♥。

榊：デンジャラスなやつだと思っていたけど、これほどとは……。

リ：榊センセには、これからの作家活動のためにも敢えて自分の殻を破って欲しいんです。

榊：けっ、偉そ～に。わかったよ、わかった、こちとら江戸っ子だい。毒くらわば皿までと言うけれど、こ～なったらとことんつき合ってやろ～じゃないか。じゃあ、言わせてもらうぞ。

リ：その調子、その調子。

榊：MMKには階級があってな。すぐ下の階級はMMUという。モテてモテてウレシイ（＝MMU）ってわけね。どう？　こんな感じだろ？　ええと、それから、神に対する悪魔、すなわちアンチMMKを設定しよう。

リ：だめなやつだから……㋟。そしてその中間に一般の人々がいる。

榊：ふふふ、世界観が固まってきたな。

リ：そこで上のイラストの登場ですわ。今回のところはまず、MMKと㋟の一般的な基準とイメージを読者の皆さんに伝えておきましょ。

榊：けどなあ、MMKにしろ㋟を定義するにしろ、わたしとリエじゃ解釈が異なる。まずわたしがMMKを定義するから、リエは㋟ね。

リ：任せてくださいっ!!

## 次／号／予／告

困ったことになった。リエなんぞにせがまれてM・M・Kなんてぶちあげてしまったが、未だに気恥ずかしい。とはいえ、今回の〝MMK〟、これまでゲームや小説の殻にあぐらをかいていたわたしにとっては新鮮な経験であることも事実。リエってのは（困ったことに）ホントにいるんだぜ。すっかり張り切っちゃっている。ところで、当ページでは読者の皆さんとの積極的な交流を望んでおる。投稿、依頼何でもよし。たとえば、「つきあっている女のコと喧嘩しちゃったんだけど榊さんとリエさんに取りなして欲しい」なんて依頼は歓迎するぞ。大昔の『銀座NOW』（意味不明）を思い出すね。

うっとうしいツユの季節。このコーナーを読んで、うっとうしさをふっとばせ（←うそ。雑誌読んだくらいではツユはふっとばぬ。）

# 番組を通してパソコンを勉強中の私なんです

# 新島弥生 Yayoi Niigima

『マルチメディアTV　スーパーアクセス電子探検』（テレビ東京毎週火曜日21:54～22:00）。最近気になる番組だ。そこで今月は、その番組でパーソナリティとしてがんばる新島弥生ちゃんが登場。

## 5分番組でも手のこんだ撮影！

弥生ちゃんが出演しているのは、マルチメディアの特性をフルに活用した、新しいタイプの情報番組だ。「ゲーム」「アート」など毎回テーマをひとつ選んで、さまざまな場所にパソコン通信でアクセス。そこから引きだした最新情報を楽しく紹介したり、パソコン画面を利用して、わかりやすく解説したり。視聴者も通信ネットで番組にリクエストできる、などインタラクティブな番組内容となっている。

さて、番組の収録日。弥生ちゃんは、今年流行の白いT-シャツに黒のレーシーな服を重ね着。それにサイクリング・パンツを合わせる、というカジュアルな格好で撮影場所に現れた。今回の番組テーマの「スポーツ」にふさわしい！　パソコンに向かってすわり、パソコン画面を呼びだす。「あっ、来た、来た！」TVカメラのほうに振り返って、笑顔でセリフ。ひとつのシーンごとに、台本になかったセリフや設定が入ったりする。その場でスタッフからどんどんアイデアが出され、何度も撮り直す。みんな疲れも見せず、手のこんだ撮影を続けていた。

▲「いま、3DOの『山村美紗サスペンス　京都鞍馬山荘殺人事件』に挑戦してます」。

――マルチメディアと聞いて、思い出すのは？

「パソコンかな。番組を始めるまで、パソコンってあまり身近なものじゃなかったんですよ。ワープロも打ったことなかったくらい。高校で一応パソコンの授業って少しあったんですけど、あまり出席できなくて。テストもあったんですよ、文字を打ったりするの。それは一夜漬けでできないものでしょ。だからすっごく大変でした（笑）」

――番組の収録はどう？

「朝早くから、夜遅くまであるんですよ。でも、番組の出来上がりを見るの、とっても楽しみなんです。収録して、あとから画面合成する（放送時にはCGによる映像処理が施される）でしょ。だから、撮影してるときはどうなるんだろうって、わからないから、ちょっと難しいけど、面白いですよ」

――番組で失敗したとか、苦労したことある？

「とくにはないですね。番組やってると、苦労とかっていうよりパソコンに興味がわきます。番組を通して勉強してるって感じです。パソコンって音楽が作れたり、絵が描けたりするでしょ。すごいなって。どっちも楽しそうだけど、やっぱりいまは音楽かな。自分でも作曲したいです。パソコン持ってる人がうらやましいですよ。私は持ってないし、まだ使えないから、いまは収録の空き時間に練習してるんです」

――番組について、読者にひとこと。

「ゲーム番組はたくさんあるけど、SFCとかPCエンジンとかを扱わない、パソコンにしぼった番組はめずらしいと思うんです。マルチメディアのよくわからない人向きで、作画の仕方などをやさしく説明しています。ちょっとやってみたい人、少しでも興味のある人、私と一緒に勉強していきましょう」

――いつも時間があるときは、なにをしてるの？

「映画を見るのが好きなんです。WOW　WOWにも加入したんですよ。ただ忙しくてあまり見られないから全部ビデオ録画にして。で、一度に3、4本観るんです。レンタルビデオも見ます。最近では『ラスト・オブ・モヒカン』。映画館で見た中では『パーフェクト・ワールド』かな。あとSFCもやってます。いまは『F.F.VI』。ファンの方が送ってくれたんですよ。でもあんまり進まない！　いままでは、わかんないとこは他人に聞いてたんですけど。手に入れにくいから周囲でやってる人がいないんです。情報交換できないし。しょうがないから自分で考えながら、こうしよう！　って感じでやってます。大変です」

**PROFILE**

●にいじまやよい:'75年2月28日生まれ。大阪府出身。B82W57H83。'93年シングル『星は泣かない』でデビュー。『ゼルダの伝説Ⅲ』のCMのゼルダ姫役でも知られる。

※7月5日～10日、東京・新宿のシアターサンモールにて朝倉薫劇団'94夏の本公演『沈まない船』に出演決定！

撮影／江尻宏明

# Platz von Aüskunft

プラッツ・フォン・アウスクンフト

今月はスティーブン・セガール（セーガルと書く雑誌もある）の当たり月か？　親子そろって映画で大活躍だ。

ANIME

## 画質がよくて、なおかつ完全版！『伝説巨神イデオン』、再LDが完結!!

人類が外宇宙へ移民する西暦2300年。孤児の少年たちと異性人が未知エネルギー〝イデ〟をめぐって争いをはじめた……。

TVアニメ『伝説巨神イデオン』は、壮絶な宇宙戦争を軸に戦いの中で成長する少年たちの姿を描くSFファンタジー。総監督は歴史的名作『機動戦士ガンダム』を手がけた富野由悠季。音楽はすぎやまこういちが担当している。

▲巨大ロボット、イデオンのパイロット、主人公のユウキ・コスモ。

▲『伝説神イデオン』VOl, 5　12,360円［税込］　タキ・コーポレーション。

LD化は2度目、という今回のLDシリーズは、前回にくらべニューマスタリングで画質が良好。また、各種オープニング、エンディング、予告編付き、のいわば完全版だ。Vol.5では、最終話『コスモスに君と』を含む7話が収録されている。

MOVIE

## 生誕30周年。カメの血を引くガメラリニューアルして、制作発表会に

▲ハチュウ類ブームで、亀も人気に。火を吐くガメラも〝かわいらしさ〟をアピールしている模様。

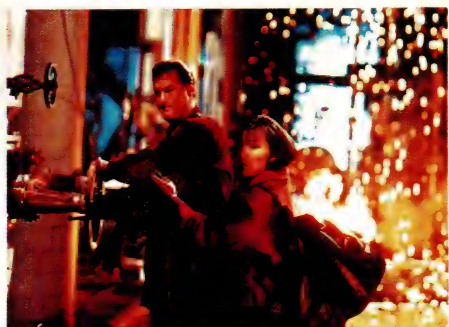
◀記者会見で、着ぐるみの重さに耐えきれなくなり、前かがみになっていくガメラ。

世の中、不況だ、景気も悪い。縁起モノのカメ、ガメラの映画でも作ってみるか。という理由かどうかはさておき、去る4月25日、東京・調布大映撮影所で、最新作『ガメラ　大怪獣空中決戦』の制作発表が行われた。総製作費、10億円！　さすがはカメ、景気がいい。物語は、海難事故から始まり、福岡ドームから富士を越え、最終決戦場の東京へ。敵は東京タワーを壊し巣を作る怪鳥ギャオス、新ガメラがそれを迎え撃つ。監督、金子秀介。脚本には、アニメ『機動警察パトレイバー』シリーズで人気の伊藤和典。あのスティーブン・セガール（詳しくは左下、映画『沈黙の要塞』を見よ）の娘、藤谷文子も、勾玉を手に祈る美少女役で出演する。'95年3月、公開予定。

映画同盟

## 沈黙の要塞

17歳で来日し15年間、大阪で暮らした経験を持つスティーブン・セガール。前作『沈黙の戦艦』のプロモーションで来日した時も、流暢な大阪弁を披露。我々にとって親近感あふれるハリウッド・スターだ。マーシャルアーツの達人からハリウッド入りを果たし成功。K・コスナーやC・イーストウッドのように、名声を手にするとつぎは監督業もやりたくなるものらしく、今回めでたく初の監督&主演をものにした。嬉しいのは社会派ものに走らずに純度100%のアクション映画を作ったこと。映画は理屈じゃない、エンタテイメントだぜ、の心意気が伝わってくる。製作費5500万ドル、スタントマン数66人（うち重傷2名！）と派手な数字がズラリと並ぶが、いずれにしても3000万ドルかけたという爆破シーンは圧感。アメリカ映画のだいご味をみせてくれるセガールの監督デビューに拍手だ。

アラスカ、イヌイット湾。エイジス石油会社の巨大な石油コンビナートがあわや爆発寸前に。炎上事故を防いだのは腕ききの技師フォレスト（S・セガール）だった。が、今回の事故の裏には、ある陰謀が……。

▲フォレストの親友も何者かに惨殺されてしまう。6月上旬より丸の内ルーブル系、松竹東急洋画系にて。

電撃的期待度★★★★

## モノリス

白昼のロサンゼルスで、小学生の少年が射殺されるという事件が発生。刑事タッカー(ビル・バクストン)は即刻、犯人を逮捕する。しかし、政府機関の調査員と名乗る男が犯人と少年の遺体を運び去ってしまい……。

破壊エネルギーを放出しながら、次々と人間に寄生する未知生命体。国家的UFOプロジェクトの極秘計画〝モノリス〟(未知生命体の捕獲)をめぐって政府機関と刑事が対決。ミステリー風の構成がスリリングなSFアクションだ。

▲実在のUFOプロジェクトがストーリーの下敷きに。6月上旬より全国公開予定。

電撃的期待度★★★★

## スネーク・アイズ

映画監督エディ（ハーヴェイ・カイテル）は長年あたためてきた企画の映画化にやっとこぎつける。タイトルは『鏡の中のマリア』。テーマは結婚生活の崩壊だ。人気TVスター、サラ（マドンナ）と、親友でもある俳優フランシス（ジェームズ・ルッソ）の共演で、撮影は快調にスタートする。が、ふたりの役者は演技にのめり込みすぎ、ただならぬ関係に。エディもまたサラと深い仲に。3人のもつれた感情は映画という虚構の世界から、いつしか現実へと……。

▲マドンナが熱望した役。気合が入ってる！　6月下旬よりシネヴィヴァン六本木ほか。

電撃的期待度★★★

# 自宅録音の日記みたいなアルバムが完成! 種ともこに聞く!!

種ともこといえば、'89年のシングル『ゲンキカ(リョク)爆弾』に代表されるような"POPでキュートでゲンキ"なイメージが強いのでは？ ところが、ニューアルバム『HARVEST』は、ゲンキはゲンキでも、なんだかジワジワ効いてきそうなナチュラルテイストなのだ。デビューから8年間の流れと10作目のアルバムについて、話を聞いてみた。

撮影／江尻宏明

▶これからやってみたいのは、カヴァーをいっぱい集めたアルバムを作ること！

アルバムについて語るとき、「コンセプト」という言葉がよく使われる。彼女も以前は「超・責任をもって」、本を書くようにテーマやストーリーを決めてアルバムを作っていたが、最近は「アルバムは日記だ！」と思うようになってきたという。

「日記はべつにテーマがあって書くわけじゃないけど、読み返してみると自分の変化がわかったりしますよね。いまはそんなふうに音楽を作ってるんです。他人の日記を読むのって面白いでしょ。口には出さないプライベートなことって、じつはみんな同じように思ってたり感じてたりするんですよね」

しかし、今回のアルバムには失恋や片思いなどの悲しい内容の歌が多い。曲調はとても明るいのだが、日記のように曲を書いているということは……？

「それはないです（笑）。本を書く場合は人に読んでもらうっていう前提があるわけだから、聴いてくれた人には元気になってもらいたいし、あんまり悲しい歌は入れたくないっていうのがあったんです。でも最近は、〝元気！〟っていう歌を聴いても元気になるとは限らない、と思うようになったんですよ。〝すっごいさみしい〟っていうものを聴いたり読んだりして、〝それってなんかわかるな、頑張ろう〟っていうふうに元気になることってあると思う。イヤなこと、悲しいこと、もちろん楽しいことも、プライベートな気持ちを曲のなかに出していくっていうのがいちばん素直に聴けるんじゃないかな」

プライベートにこだわる（？）彼女は前作から、なんと自宅でレコーディングをしている。

「みんなも家で歌を歌うんだから、それを録っていけないことはない、みたいな（笑）。スタジオの最新機器でやるのもいいけど、今日は天気いいなーとかいいながら、途中で洗濯したりして、安くても使いなれた好きな機材でやるほうが自分らしさが出るんじゃないかな。それに、デモテープを作ってもう一度スタジオでやるのって、気持ち的にインパクトに欠ける気がして。いつも新しい、初めてのことをやっていたいから。家でやって困るのは、掃除するヒマがなくて家が汚なくなることかな（笑）」

家にいれば、気分転換にファミコンだってできてしまう。じつは彼女、80本ぐらい持っていたソフトを自主規制（？）して全部売ってしまったほど、ハマっていたそうだ。しばらくやめていたものの、最近またまた手を出してしまったところだとか。

「1曲仕上がったところで、ちょっと気分を変えないと冷静な判断ができないから、そういうときにゲームは最適なんですけど、ハッと気づいたら何時間もたってたりするんですよね（笑）」

▶ゲームではRPGが好き。『ドラクエ』はどれも何回もやりましたね。

**PROFILE**

高校のころからバンド活動を始め、'84年にCBSソニーオーディション優秀賞を受賞。'86年、アルバム『いっしょに、ねっ。』でデビュー。エッセイなどでも活躍中。

CDシングル『あなたをあきらめない』

◀彼女のいる人を好きになった女のコの切ない気持ちをのびやかに歌いあげたシングル。800円［税込］。ソニー。

▶アルバムは素直になりたい女のコ、ちょっと疲れた男のコにオススメ！ 2,800円[税込]。ソニー。6／22発売。

CD『HARVEST』

**BOOK**

## 絵柄で2冊！ 本誌で人気の中野豪、他誌で人気の菲沢靖だ

今月オススメの2冊を紹介しよう。

ひとつは、本誌編集者の似顔絵でおなじみの中野豪イラスト入り『日本全国ありがち図鑑』だ。ありがちなベタベタカップル、ありがちなセックスの終了直後など、日常生活に蔓延する「ありがち」風景を石原壮一郎らが追求する。没個性化の現代をぶったぎる、ポストバブル時代の決定版！ ありがち度テストも付いているので、キミもチェックしてみては。

もう一冊は、カルト的な人気を誇る菲沢靖の『ファントム・コア』。アメコミ風の絵とセリフが好評の、このコミックは『ホビージャパン・エクストラ』（学研）に連載された作品だ。

▲『ファントム・コア』 菲沢靖著 2,000円［税込］ホビージャパン刊

▲『日本全国ありがち図鑑』石原壮一郎著・中野豪画 1,000円[税込]徳間書店刊

**EVENT**

## 新刊を上梓して絶好調の横山智佐にサインをもらおう！

人気声優、横山智佐も昔はTVアニメ『ルパン三世』に憧れる、ひとりの少女だった。数かずの失敗とドジを繰り返し、いまでは『少年ジャンプ』にコラムを連載しCDも出す、とマルチ・アイドル声優に。

彼女の書き下ろしエッセイ『ルパンに会いたくて〜横山智佐・声優への道』の発売を記念して、サイン会が開催される。智佐に会いたくて……という人、6月12日(日)14：00に、三省堂渋谷店（東急文化会館5F）に行こう。詳しくは、☎03(3406)9319まで。

▶横山智佐は、このエッセイに1年かけた。

▶『ルパンに会いたくて〜横山智佐・声優への道』横山智佐著 1,200円[税込] 当社刊。

# MUSIK AUSKUNFT

## 中山美穂、アルバム作りに挑戦!

企画から打ち込みまで、中山美穂が初めてプロデュースした。アルバム『Pure White』は、彼女がいう〝おもちゃ箱をひっくり返したような〟楽しい作品。ドラマで共演したフライングキッズの浜崎貴司、To Be Continued、Chara、バンド仲間のKNACKらがアルバム作りに参加した。中山美穂本人も約4年ぶりに作曲したとか。

シングル・カットされた『Sea Paradise—OLの反乱—』も収録。夏になったらこの一枚を連れて、海までドライブするなんてどうかな？『Pure White』の正しい使い方……。

▲『Pure White』3,000円［税込］キング。

## 橘皆無の世界を、音で満喫する

「黒髪の部族」を率いる、銀髪少年レトルトを主人公に、腹心の部下、ユーティリス。過去の罪業を背負うレガート、フィヨルド国の王女、ラセリア。これらの魅力的な登場人物が織りなす、気宇壮大なストーリーで大人気のファンタジー・コミック『カ・ビネ・サガ・LETORT』が、ファンの熱い要望に応えて、ついにオリジナル・アルバムになった。原作は、〝同人誌界の神様〟橘皆無。『コミックGAIN』(学研)で連載された、繊細で、気品あふれる「橘ワールド」が十二分に、今度は音の世界で表現される。

▲「カ・ビネ・サガ・LETORT」2,800円 ソニー。

## 『サイメビ』オリジナル・ドラマCD

〝イメージ・サントラ〟も好評な『新生サイレントメビウス』から、第2弾。オリジナル・ドラマ＆曲を収録した『SILENT LOVERS』が、リリースされた。これは原作者、麻宮騎亜の希望により、主人公たちの勤務時間外、〝平穏な日々〟を中心にストーリーが展開する。新キャラクターの真奈(小山茉美)とローザ(土井美加)のかけ合いシーンは、とくにオススメ。すごい迫力。ぜひ聴いてみよう。ブックレットには声優ひとりひとりのコメント付き。ヴォーカルの、歌への想いがつづられていて、満足できる1枚だ。

▲『SILENT LOVERS』3,000円「税込」 SIXTY。

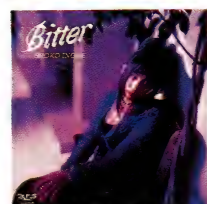
## ニューアルバムは決意表明の1枚

髪を切った！ 髪を切った！ あのシャンプーのCMのようなさらさらヘアーを捨て、加藤いづみは大きく変わった。スタッフの証言によると、軽井沢でレコーディングが行われ、カメラマンがいつも通りジャケット写真を撮ろうとした、そのとき、髪はすでに切られていたという。泣く妹の説得をふりきり断髪式は敢行されていたのだ。

デビュー4年目でひと区切りという彼女の決意表明だった。ニューアルバム『Skinny』も同じ。曲調にもいままでとちがう明るさがある。彼女に一体なにが!?
まず、聴け！

▲『Skinny』 3,000円［税込］ポニーキャニオン。

## 郷愁を誘う甘さと躍動感。どちらも井上昌己

シングル『恋はLiberty』も好評な井上昌己が、今度はミニ・アルバムを2枚同時に発売した。小学生の頃から曲作りをはじめた彼女が、想い入れのある曲をいくつかセレクト。歌詞だけ変えてまとめたのがアルバム『Sweet』だ。17歳のとき作曲した『卒業』などを収録。もう一枚のアルバム『Bitter』は〝歌って踊れるShoko〟を強調、ダンスサウンドを中心に構成されている。

▲『Sweet』写真上、『Bitter』どちらも1,500円［税込］ トーラス。

## ホンジャマカのCD、作詞家25人

最近はナインティナインにちょっと押され気味のホンジャマカ。が、彼らは単なるお笑い芸人ではない。なんと単独では初のCDシングルをリリース。その名も『世界で一番はやい告白』。ラジオ番組で〝突然の恋〟をテーマに歌詞を募集し、リスナーから送られてきた25の詞をつなぎ合わせて出来上がった。印税もみんなで分ける、らしい。

▶送られてきた詞は500以上とか。

◀『世界で一番はやい告白』1,000円［税込］ フォーライフ。

# 表紙少女

## バンバン闘うようなゲームが好きなんです!?

——早苗ちゃんっていうとやっぱりアルペンのCMのイメージが強いんだけど。

「道を歩いていると、『アルペンだ！』とかいわれますよ(笑)。早く名前を覚えてほしいなぁ。でも、自分でも、広瀬香美さんの歌が流れるとキョロキョロしちゃったりして(笑)」

——今はニベアUVサンプロテクターのCMがオンエア中なんだよね？

「私がビキニの水着姿で日焼け止めをぬってるっていうやつなんですよね。撮影でプーケットに行ったんですけど、けっこう焼けやすい体質なんで、3日間の予定だった撮影を1日で終わらせてもらって、あとはホテルでずっと寝てたり買い物したり。楽しかった(笑)」

——けっこう日焼けしてるよね？

「これは雑誌の撮影でサイパンと小笠原諸島に行って、小笠原でなんにも日焼け止めをつけなかったら、こんなに焼けちゃって。ちゃんとニベアをつければよかったんですけど(笑)」

——三菱カラーイメージガールって？

「写真屋さんに行くと、私の写真がサイズ見本になってるんです。おっきい私からちっちゃい私まで(笑)。撮影会のモデルもやってるのでヒマだったら来てください！ 三菱のレンズ付きフィルム〝パシャリコmini〟を持って来ている人もいるし、フツーのカメラでも大丈夫。来てくださるのは年配の方が多いんで、たまには若い人も来てくれるとウレシイかな(笑)」

——ところで、ファミコンやるんだって？

# 三浦 早苗

SANAE MIURA

「かなりやってますよー。弟がやるから私もやるってことにしてるんですけど（笑）。弟がやってるのを見てることが多いんですよね。私は『ツインビー』の新しいやつをやってて、この前、クリアしました。『ストⅡ』とかバンバン闘うようなゲームが好きなんです。メチャクチチャやってワザを出しちゃうタイプなんですよ」

——いままでで、ハマったっていうゲームは？

「『ボンバーマン』と『桃太郎伝説』が好きでしたね。いま、『スーパーボンバーマンⅡ』がいいなぁと思ってるんですけど」

——『ゲーム王』（朝日放送系）っていう番組で3DOをやってみたんだって？

「画面がすっごくキレイで、面白かったです！そのときやったのはシューティングのやつで、上のボタンを押すと飛行機の高度が下がるんですよ。それを間違えて、ガンッて下に落ちちゃって。練習のときはB21のミスター陳さんに勝ったんだけど、本番では負けちゃった。3DOはお金があったらほしいけど……（笑）」

——早苗ちゃんって声もハスキーだし、しゃべると雰囲気ちがうよね？

「よくいわれるんですよ。それをちょっとウリにしていただけるといいかな（笑)。これからしゃべる仕事とか演技とか、TVのお仕事をもっともっとやっていきたいんで。アルペンのCMは一応、役名があって〝ゆみこは控えめで内気で消極的な女の子〟っていう設定をもらったんです。それを演じてみて、演技って面白いなぁと思って。でも、まだセリフのある役を演じたことがないんですよー。『H・I・P』(テレビ朝日系）で、『最後に何やりたい？』って聞かれて、漫才はやらせてもらったんですけど(笑)。とにかく、みなさん、名前を覚えてください！」

●カメラ／弘瀬秀樹　スタイリスト／奥田ひろこ　ヘアメイク／下端吉範

**PROFILE**

●みうらさなえ：1973年8月22日生まれ。神奈川県出身。B80W56H83。雑誌のモデルなどを経て、TV『殿様のフェロモン』(フジ系）などで活躍。

## いろんな顔を持ってるフシギな魅力の女の子

アルペン

◀4話にわたって製作されたCM。早苗ちゃんと店員（村上淳）のロマンスを迫った構成になっている。音楽は広瀬香美。

ニベアUVプロテクター

▶紫外線から肌を守るUVカット製品のCM。オゾン層が破壊されつつあるいまこそ、注目されるべき製品だ。

三菱製紙パシャリコmini

▲三菱製紙の箱カメラ、パシャリコminiのイメージガールもつとめている。カメラ屋にポスターが貼り出してあるから、見たことある人も多いはず。

話題騒然、ついに動き始めたビッグプロジェクト、Q企画。前回明らかにされた、スタジオ・ライブ、只野和子、眠田直（みんだ☆なお改め）という最強のスタッフ体制とメディア展開の野望に続き、独占誌上プレゼンテーション『Qファイル』№2からは、その企画の中身についてもいよいよ明らかにしていくこととしよう。

　主人公グループとして前回掲載されながら、星野はるか、マリオンR、タルトPという名前しか発表されなかった3人の秘密とは？　名前すらもあかされなかった長髪の美女の正体は？　それ以前の話として、そもそもQ企画とはいったいどんな世界のどんな物語なのか？　などなど……。

　さらに今回のメインスタッフ・インタビューでは、企画&原案の眠田直氏にQ企画そのものの成り立ちとマンガの原作について聞こう。

　そしてまず伝えなければならないビッグニュースが2つ。このQ企画の作品としての正式タイトルと、前回お知らせしたQ企画の展開第1弾、キャラクターデザイナーの只野和子さんの手によるマンガの掲載誌及び掲載時期も発表だ！

# Q企画始動す！

## 正式タイトルは『スターピンキーQ』！ マンガ掲載はコミックGAO9月号から！

●QファイルNo.2-1

〔イメージイラスト活躍予想図編〕

## 基本ストーリー＆Q企画展開続報！

星野はるか、どこにでもいそうな普通の15歳の中学生。が、彼女は実は銀河に名高い無敵のスーパーレディ「スターピンキーQ」の仮の姿。かつて宇宙の半分をその支配下においていた強大な悪の帝国、オルドビス帝国を打ち破り、全宇宙に平和を取り戻したのが彼女なのだ。が、その後自らの記憶を消し姿も変えて、銀河辺境の惑星地球でひっそり暮らしていたのだ。しかし、倒したはずのオルドビス帝国の女王シルルが復活！　スターピンキーQへの復讐に燃える！　はるかは、マリオンR、タルトPとともにピンキーチームを再結成、再び戦いの中に……。

というのが基本ストーリー。しかし今回のイメージイラストを見てもらえば分かるように、シリアスで重い話ではなく、明るく楽しく何でもありのノーテンキ路線なのだ。

そして、はるかの昔の姿、「スターピンキーQ」。この名こそがこのQ企画の正式タイトルでもあるのだ。そしてQ企画の展開第1弾、只野和子さんの描くマンガは、コミックGAO 9月号(7月27日発売)掲載と正式決定！

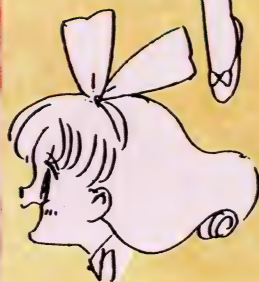
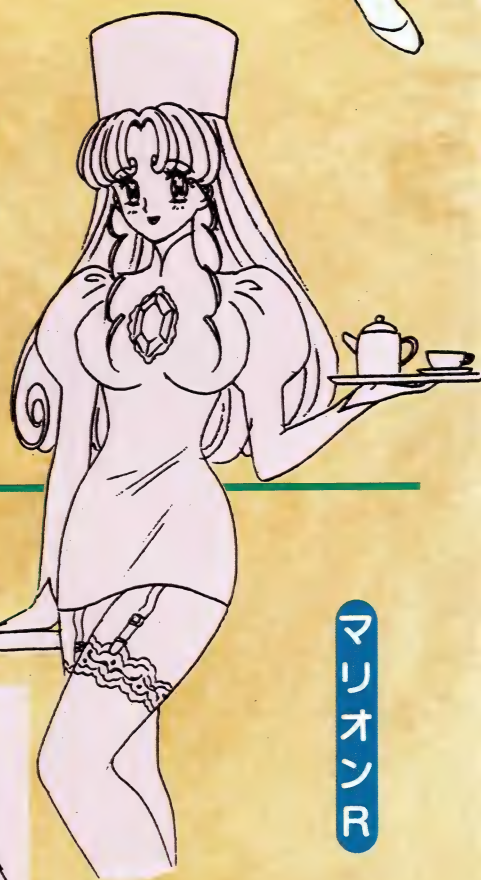
今月末発売のGAO 8月号に当然予告カットが掲載されるのでこれも要チェック！

イラスト原画／只野和子　セルワーク／永井留美子

Q ファイル
No.2

**●QファイルNo.2-2**
**［メインキャラクター設定］**
只野さんのデザインによる魅力的な外見、眠田氏とスタジオ・ライブが与えた強烈な個性の内面を合わせ持つQ企画の主役達（イラストは基本企画書より）。

**星野はるか**
中学3年生、15歳。本人は物静かな文学少女のつもりだが、実際の性格はおっちょこちょいのお調子ノリ。実はその真の正体は宇宙の英雄スターピンキーQ。姿を変え、記憶も封印しているため、本人にはその自覚はない。反重力ボード、ピンキーバトンなどを使って戦う。

**タルトP**
スターピンキーQの助手。普段は女の子の姿をしているが、その正体は不定形生命体「ムープ」であり、どんな姿にも変身・変形が可能。はるかのことを「おねーさま」と呼んで慕っている。

**スターピンキーQ**
星野はるかの昔の姿。宇宙一のパワーとスピードを持った超人類「ピンキー星人」の数少ない生き残り。全宇宙をオルドビス帝国の魔の手から救った宇宙最強のスーパーレディ。が、目立ちたがりの超派手好みで、性格的には問題が多かった。

**マリオンR**
スターピンキーQの助手で、「ロボットの芸術品」と異名をとるアンドロイド。銀河一優秀な論理回路を内蔵する、ピンキーチームの参謀格。外見からは想像もできないほどの強大な戦闘能力も持っている。はるかのことは「キャプテン」と呼ぶ。

●QファイルNo.2-3

［メインスタッフインタビュー］

# 企画・原案・マンガ原作 眠田直（みんだなお）（「みんだ☆なお」改め）「デハ話ソウ」

Q企画では、スタジオ・ライブと共に、企画、原案、そして設定を担当している眠田直氏。もちろん、只野さんのマンガでは原作も担当している。このQ企画を契機に、ペンネームを「みんだ☆なお」から「眠田直」に変更、新たなる挑戦が始まる。Q企画に賭けるその熱い思いを語る。

**――眠田直。11月13日生まれ。東京で生まれ、大阪で育つ。「まんがアニメック」でマンガ家としてデビュー。その後アニメ雑誌を中心にマンガ家として活躍。**

「もともとはアニメ雑誌を中心に4コママンガなんかを描いてたんですが、だんだんそれに飽きてきちゃいまして、4年くらい前から、ゲームの監督とか、アニメの脚本とか、マンガ原作とか、自分で絵を描く以外の仕事を手掛ける様になりました」

**――マンガ家としてのデビューすることになったきっかけ。**

「なんだったかなぁ。かれこれ10年くらい前の話だからなぁ。確か『ミンキーモモ』とか『バイファム』とかの同人誌とかで描いてて、それを見たアニメ雑誌の人から仕事が来る様になって、いつの間にかプロになってたという感じですね。芦田さんがあちこち紹介してくれたのも大きかったと思う」

**――やがてマンガ家からアニメ、ゲーム、マンガ原作などを手がけ、マルチメディアクリエイターに転身。**

「<万能作家>と呼んで下さい（笑）。横文字の肩書きは好きじゃないので。だいたいそんなカッコイイもんじゃないぞ。アニメ雑誌の<待遇の悪さ>に耐えかねて、という理由も大きい（笑）」

**――ゲームデザイナーとしてガイナックスのゲーム制作に参加。ユニークなプロットとシステムを持つゲームを作る。**

「うん、だからいいかげんアニメ雑誌の仕事が嫌になってた頃にね、ガイナから「ウチでゲーム作らへん？」という誘いが絶好のタイミングであったもんで（笑）。まぁ前から自分でゲーム作りたくてウズウズしてて、MSXをいじってたりしてたんで、それを見て声をかけてくれたんだと思うけど。

で、ガイナで作ったのが『バトルスキンパニック』と『エイプハンターJ』の2本」

**――Q企画とスタジオ・ライブとの関係について。**

「『Q』の前に、『超幕末少年世紀タカマル』というビデオアニメがありまして、実はこれがスタジオ・ライブ最初のオリジナル作品なんですが、「これのストーリーを考えてくれない？」という事で、芦田さんに呼ばれて6本シリーズの構成と脚本をやったわけです。で、その『タカマル』が終わった後、ちょうど去年の春頃だったと思いますけど、今度は只野さんをメインに据えた作品をライブでやりたいので、企画を考えてくれという事になって、出てきたのがこの『Q』案という経緯ですね。と、いうわけでもともとはビデオアニメ用の企画だったんですが、いろいろアイディアを練っているうちに、私はゲームデザイナーでもあるので、「どうせならこれ、ゲームにもしたいよなぁ」とか欲が出てきちゃいまして、「だったら漫画も…」とかだんだん話がでかくなってきた（笑）。

芦田社長とは前から知り合いで、いろいろ世話にもなってるんですが、ちゃんと仕事でつきあったのは『タカマル』からです。『タカマル』は芦田さんの要求してる物が難しくて、ストレスで2、3回吐くぐらい大変だったんですが（笑）、でもその分やりがいのある仕事でしたね。なんというか、出来上がったフィルムを観た時、脚本段階での苦労が全部報われましたから。気合いの入った演出、作画に、スタジオ・ライブの底力を感じましたね。こういう充実した仕事をさせてくれる所は、そうたくさんは無いので、今後もライブとの関係は大切にしたいです。そういう意味でも『Q』は成功させたいですね」

**――マンガ原作者として『キャプテンハーレイ』や『勇者くん』（共にアスキー刊）などを手がける。**

「うん、実は自分の絵ってあんまし好きじゃなくてね。僕の絵だとね、4コマギャグ物の絵に固まっちゃってるんで、描ける世界が限られちゃうんですよ。それだとどうしても長年やってる内にマンネリになってくる。でも、動物を描くのが上手い豊島ゆーさくさんと組めば、『ハーレイ』みたいなマンガが可能だし、こいでたくさんとなら『勇者くん』が出来るわけでしょ？　これは魅力ですよね。ただ、マンガ原作というのは、絵を描く方の人とのイメージの差とか、コンビネーションの難しさとか、自分で描く時とはちがう苦労があってそれはそれで大変なんですが（笑）」

**――只野和子さんが電撃コミックGAO9月号から描くQ企画のマンガ版では原作を担当。現在奮戦中。**

「いやぁ、なんせ今回は只野さんがマンガの方も描いてくれるわけですから、原作者としてもこれはやりがいがありますよ。その分、プレッシャーも大きいですけど。

でも『タカマル』の時にくらべると、『Q』ではまだ1回しか吐いてないんで（笑）、なんとかなると思います（笑）」

さらなる情報は次回のQファイルで

## Q企画の謎と真実、大募集!

じょじょに明らかになりつつあるQ企画の数々の謎。しかし、まだまだその全貌が明らかになったわけではない。また今後の展開についても、まだまだ白紙の部分も多い。というわけで、前回に引き続き、このQ企画のあかされていない部分についての様々な予想＆想像＆思いこみ、またはこうしてほしい、こんな記事や企画をやって欲しいという要望＆希望＆応援、またはスタッフへのファンレター、何でもいいからどんどん手紙やイラストを送ってほしい。その手紙をパワーの源として、Q企画はより強くなるのだから。宛先は〒101千代田区神田神保町2－22－11カンナビル　メディアワークス電撃王編集部「Q企画の謎と真実」係まで。手紙をくれた人の中から、抽選でQ企画オリジナルグッズ（次号で正式に発表予定）をプレゼント！

# 電撃文庫から2つの新シリーズ
# 7月8日デビュー

ポケットサイズのゲームワールド
## 電撃ゲーム文庫

ついに出た！ 待望のクリスタニアRPG
リプレイ第1弾。サマリールール付き。
RPGリプレイ
### 封印伝説クリスタニア
水野良とグループSNE

『D&D®』ゲームファンに贈る究極の入門書。
ルールサイクロペディア対応の改訂版だ！
### 『D&D®』がよくわかる本
黒田幸弘　改訂版（仮）

「電撃アドベンチャーズ」で超人気連載中のRPG『央華封神』。
仙人たちがバトルを繰り広げる異色のオリエンタル
伝奇ファンタジーのルールブック、2冊同時刊行！
### 央華封神 ルールブック①
プレイヤーブック
### 央華封神 ルールブック②
ゲームマスターブック
清松みゆき・友野詳／グループSNE

『D&D®』に登場するモンスターを
完全データ化した、ファン必携のルールブック！
『D&D®』ルールサイクロペディア③
### モンスターズ
編●TSR,inc.
訳●安田均&グループSNE



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

見て楽しい！ 送ってうれしい！
## 電撃ポストカード文庫

うるし原智志、竹井正樹、池田恵ほか豪華メンバーで贈る
電撃文庫のカラーイラストのポストカード集!!
### PORTFOLIO〈ポートフォリオ〉
イラストギャラリー'94　電撃文庫編集部編　定価580円

ゲームオリジナルはもちろん、電撃CD文庫
のSNKオフィシャルイラストも収録!!
### サムライスピリッツ
SNKオフィシャル　定価580円

アニメ版『餓狼伝説』の大張正己イラストが
一堂に集結！ 電撃ムック用イラストもあるぞ。
バトルファイターズ
### 餓狼伝説
大張正己、他　定価580円

イラスト●栗橋伸祐『央華封神 ルールブック』より

ゲーム感覚120%のハイパー文庫
電撃文庫
6月の新刊ラインナップ
6月10日発売
エシャロット王国がた～いへん！ ゴクドー、
ルーベットも駆けつけて、またまた大騒動に！
極道くん漫遊記外伝②
アーサガ王妃と電卓の騎士たち
中村うさぎ　イラスト●桐嶋たける　定価580円
休暇を楽しむキャロットたちに、謎の刺客が迫る！
元気いっぱいのシリーズ第3弾！
ソーサラー狩り
爆れつハンター③
キング・オブ・ヤシャ
転輪王〈前編〉
あかほりさとる　イラスト●臣士れい　定価520円
ついに激突した、忍者家族VS裏柳生忍者軍！
真田降魔録は誰の手に渡るのか……!?
瑠璃丸伝
当世しのび草紙④
松枝蔵人　イラスト●池田 恵　定価540円
ダンクリーフとジャネットは、ついに戦場で
相対する運命に……注目のシリーズ完結巻！
光の騎士伝説③
復活の神剣
鳥海永行　イラスト●西村博之　定価560円
8月下旬に開催決定！
『D&D®』『クリスタニアRPG』『央華封神』など
豪華ラインナップで贈るスペシャルイベント
『第1回電撃TRPG冒険者大会』
参加者大募集！
詳細は次号を見よう！
イラスト●桐嶋たける『アーサガ王妃と電卓の騎士たち』より
※定価はすべて税込価格です。
発売／主婦の友社　発行／メディアワークス
ご注文はお近くの書店へ
お問い合せ●03・3294・1130（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

SHINSAKU OH

7月以降の新作情報を中心に紹介する「新作王」、今号の1オシは、SFCの新作『かまいたちの夜』!!

ドラゴンナイトⅢ

ウイザードリィCDS

ラングリッサー2

かまいたちの夜

スーパーウイングコマンダー

INDEX

SHINSAKU-OH 新作王

# パソコンゲーム

今月も、『ウィズ』『エルフィッシュ』など、移植の大物が勢揃い。MACのゲームの情報もあるぞ。

PC9801 PC9821 TOWNS

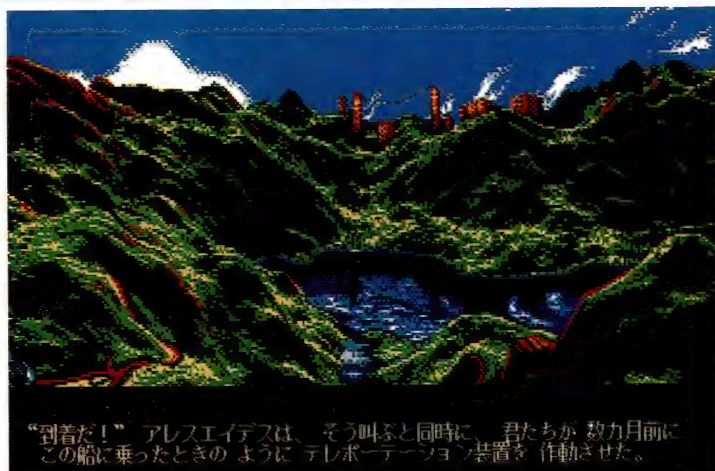
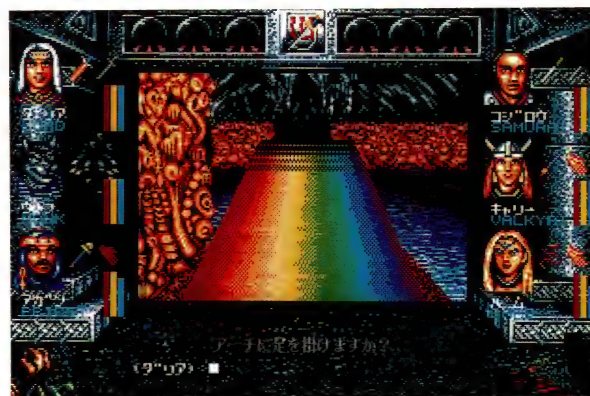
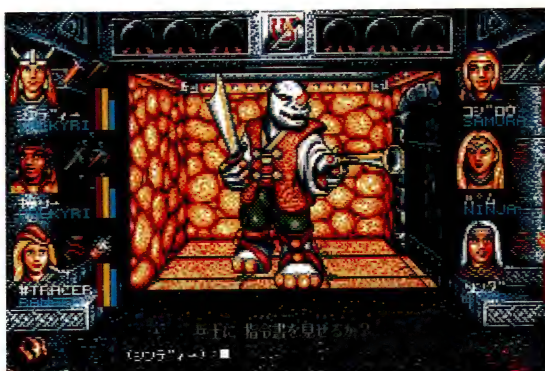
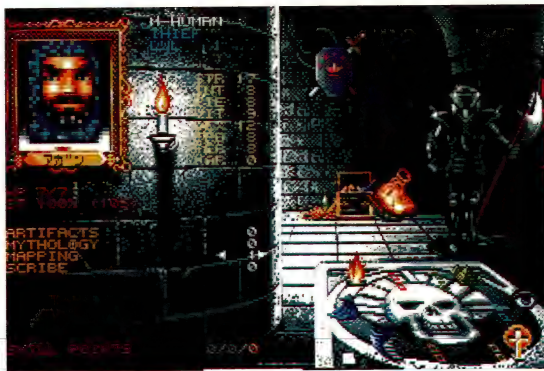
## ウィザードリィ クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント

### RPGの大御所『ウィズ』の第7弾、いよいよ国産機に登場！

**前作『BCF』から、ゲームシステムが一新された『ウィザードリィ』。この『CDS』は新シリーズの第2弾だ！**

運命を司るコズミック・フォージの消失により、コズミック・ロードもまた宇宙の象徴の流れを支配する力を失った。そして、宇宙の彼方では、宇宙海賊に襲われ航行装置に異常をきたした宇宙船が、新たな惑星「ロスト・ガーディア」を発見するという事件が起こった。この新たなる惑星の発見は、銀河中でフォーンザングの伝説「アストラル・ドミナ」の実在が信じられるようになり、そこを目指そうとする者が後を絶たなかった。ダーク・サヴァントもそのうちの1人で、フォーンザングの子孫と言われるヴィ・ドミナという女戦士とともに「アストラル・ドミナ」の秘密を解き明かすため、「ロスト・ガーディア」へと足を踏み入れた。

今回の『CDS』では、前作のキャラを転送してプレイすることができる。レベルは3～4に低下し、さらに能力値が基本値＋3程度、スキルは元の数値の1/3前後に落ちてしまうが、装備やアイテムの一部を持ち込むことができるので、新しく作ったキャラよりも有利な状態でゲームを始めることができる。

また、ストーリーはマルチスタート／エンディングで、前作のキャラでプレイした場合どのエンディングを経てきたのかで序盤のストーリーが変わる。

▲RPGの代名詞的な作品『ウィザードリィ』。今回は、なんと他の惑星に進出する！

◀オートマッピング機能が搭載され、ゲーム進行が格段に楽になった。最近、お手軽なRPGが増えたと物足りない思いを抱いているマニアなファンにはもちろん、いままでちょっと近寄り難くて手を出したことがないヒトも、ぜひ遊んでもらいたい。

▲従来のワイヤーフレームの画面を一新した前作に比べても、かなりグレードアップしたグラフィック。さらにリアルに、現実感あふれるものになった。キャラクターの顔グラフィックも精密になったのがうれしい。より感情移入しやすくなった。

▲もちろん、前作『BCF』のキャラクターを引き続いて使用することも可能。その場合は、前作の3つあるエンディングのうち、どれを迎えたかでオープニングから序盤のストーリーが違ってくるのだ。できれば『BCF』とあわせてプレイしたい。

DATA RPG

発売元：アスキー
☎03(5351)8484
発売日：7月
価格：12,800円［税別］
メディア：FD(VX以降、HD対応)
CD-ROM（HD対応）
要マウス
FM音源対応

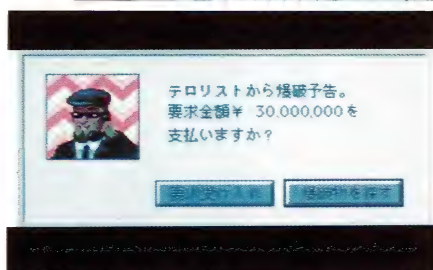
# TOWER

## ビルを建設・管理する、ニュータイプのSLGがマッキントッシュで登場！

『TOWER』は、プレイヤーがオーナー兼支配人となってビルを管理・発展させていくSLG。ゲームジャンルで言うと、いま一番人気が高い育成型のSLGだ。ゲームはまず最初に、手持ちの資金でビルを建築するところから始まる。具体的には各種テナントと各階をつなぐエレベーターを設置するのだが、ここで気をつけないといけないのは、将来拡張しやすいように設備投資を行っていくこと。とくに、エレベーターはビルの使いやすさ＝そのビルの評価を決定する最重要のファクターとなるので注意が必要だ。

また、テナントには住宅やオフィスといったものから、劇場やレストランなどの娯楽施設、地下鉄、さらには廃棄物処理場までさまざまなタイプが建築可能。それぞれに設置金額や収入が異なるので好みと必要に応じて設置していこう。完成したビルにはテナントに合わせてさまざまな人がやってくる。彼らが払う使用料がプレイヤーの収益となり、彼らがそのビルにどれだけ満足しているかでビルのグレードが変化していく。目標は最高ランクの称号「TOWER」の獲得。ある程度グレードが上がるとVIPの訪問やテロリストの脅迫といったイベントも発生する。

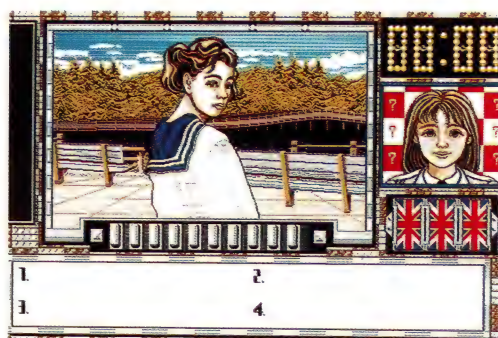
◀ビルを建設し、テナントを誘致する。そのテナントがどんな性格のものか、よく考えてゲームを進めていこう。

◀ビル運営のポイントは、なんといってもエレベーターの運行スケジュール。テナントに、事務所などいわゆるオフィスが多いようだったら出社・退社時間に重点を起き、飲食店中心のビルだったら、ランチタイムやアフター5を中心にしよう。

◀どうすれば人が集まるビルになるか、よく考えよう。無計画にビルを拡張していくととんでもないことに……。

**DATA　SLG**

発売元：オープンブック
☎03(5431)7180
発売日：6月21日
価格：9,800円［税別］（予価）
メディア：FD(HD専用)
要マウス

# キューティーCOP

## ひと味違ったクイズアドベンチャー登場

◀クイズは簡単なものから難しいものまで幅広く用意されている。途中、アイテムを使うことによってジャンル選択ができる。

婦人警官である麻綾は上司の命令によってある殺人事件の捜査を担当することになった。殺人現場に漂っていたという香水の香りが意味するものとはいったい……。

容疑者に事件の聞き込みをすることによって捜査は進むが、情報を得るためには、彼らの出題するクイズに答えて、ノルマを達成しなければならない。知略のかぎりをつくして、運良くノルマを達成することができれば〝お楽しみ〟を見ることができる。

スポーツ、コンピュータなど、8ジャンル1,000問以上のクイズが出題されるぞ。

**DATA　ETC**

発売元：アイス
☎03(3614)9045
発売日：6月末
価　格：7,800円［税別］
メディア：FD(VM以降)
FM音源対応

# X68000 VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.10

## アーケードゲームの名作がパソコンに！

◀画面上の敵キャラの動きを読んで、はさみ打ちを警戒しながら戦わなければならない。戦術性がとても高いゲームなのだ。

『テラクレスタ／ムーンクレスタ』、『出世大相撲』など、アーケードゲームの名作を数多く収め、68ユーザーの熱い支持を受けている『VIDEO GAME ANTHOLOGY』に、新たにニューフェースが仲間入りする。地面を掘り進み、リンゴを落として敵をやっつける『Mr.DO！』と、ハンマーを使って、床を敵に当てたり、床もろとも敵を落としたりする『Mr.DO! VS UNICORNS』がそれだ。ピコピコと動くかわいいキャラクター。シンプルな画面構成。以前ハマった人も多いことだろう。2本ワンセットとしてリリースだ。

**DATA　ACT**

発売元：電波新聞社
☎03(3445)6111
発売日：6月下旬
価　格：5,900円［税別］
メディア：FD

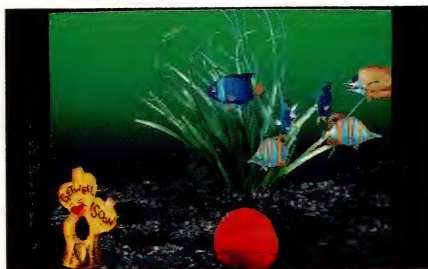
# エルフィッシュ

## 交配でオリジナルフィッシュも作れる。リアルで美麗なアクアリウムソフト上陸

『テトリス』の生みの親、A・パジトノフによるアクアリウム・シミュレーション『エルフィッシュ』が、IBM-PCからTOWNSに移植される。

これは、言うならばモニターを水槽に置きかえ、その中で熱帯魚鑑賞を楽しもうという環境ソフトだ。まず、水槽を自由にレイアウトできる。水草、石、砂、置物などアイテムを自分の好きなように配置。水草などは好みの大きさや形に加工することも可能。箱庭づくりの感覚で楽しめる。つぎに、熱帯魚。サンプルの魚も用意されているが、世界マップで地域を指定して採築することもできる。

魚たちをそのまま水槽で泳がせて鑑賞するのもよいが、これではもの足りないという人のために、オリジナルフィッシュを創造する機能もある。2種類の魚を交配させたり、放射能照射で突然変異を起こし進化させたりして自分だけの新たな魚を誕生させることもできるのだ。これらの魚が出来上がったら、あとは水槽に放し、ゆったりと鑑賞に浸る。鑑賞モードでは、骨格や筋肉、遺伝子情報の異なるすべての魚に、256通りのアニメーションパターンが自動的に作られ、1匹1匹がリアルな動きを見せてくれる。これからの蒸し暑い季節に、おすすめのソフトだ。

▶グラフィックが細やかで美麗。水の中で水草がゆらゆら揺れ、色彩豊かな熱帯魚が優雅に泳ぐ姿はとても涼しげ。夏向きのソフトである。

▲新たな魚を創造する機能も付いている。この写真のように左下と右下の魚を交配させて、新種を作ることができるのだ。さらに、放射能を照射して、魚を進化させていくことも可能。誕生した新種の熱帯魚に、好きな名前を命名することもできる。

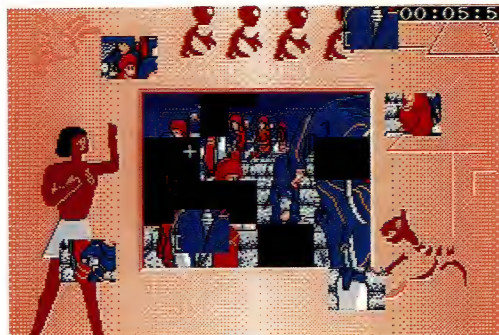
◀すべての魚に、リアルなアニメパターンが自動的に作られる。パターンはなんと、1匹につき256通り！

**DATA** SLG

発売元：富士通
☎03(3730)3181
発売日：7月1日
価格：10,800円［税別］
メディア：CD-ROM（HD対応、マーティ対応）FM音源対応

# オリビアのミステリー

## SFCの傑作パズルゲームが98に登場！

◀動き回る絵柄をあわせ、一枚の絵を組み上げる……。パズル好きにはこたえられない、麻薬のような一本だ。

『オリビアのミステリー』といえば、今年2月にSFCで発売され、絶賛を博したパズルゲーム。ピースの絵柄が動く上に、パズルを1枚クリアするとストーリーが進行していく、ちょっとアドベンチャー的な要素を持つゲームだった。そのゲームが、PC98に移植されることになった。

ゲームは、絵柄が動き回るピースを正しい位置に当てはめてパズルを完成させ、ストーリーを進めていくというもの。パソコン版にはSFC版になかった新機能も搭載されている。パズルフリークには絶対お薦めだ。

**DATA** PZL

発売元：アルトロン
☎03(3490)1501
発売日：6月
価格：未定
メディア：FD（VM以降、HD対応）FM音源対応

# ディエス・イレ

## 主人公が選べるSFマルチAVG

◀主人公のひとり、クリスのアクションシーン。赤いルージュとマニキュアが大人っぽい。さて、彼女の運命は!?

物語の舞台は惑星ゾディアック。主人公は、凶悪犯罪が後を絶たないこの地に設置された「警察軍」のひとりだ。ある日、居住区のはずれに遺跡が発見された。それが事件の発端だった……。『ディエス・イレ』は、ミステリータッチのSFアドベンチャー。主人公は殺人課のキンバリー、組織犯罪課のクリス、広報課のマリアンの3人のうちのひとりを選択。キャラクターによってストーリーの雰囲気や出会う人々、情報収集の方法などが変化して、何回でも繰り返し遊べるようになっているのが魅力だ。

**DATA** AVG

発売元：ファミリーソフト
☎03(3924)5727
発売日：8月
価格：9,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD対応）FM音源・MIDI対応

# デッドフォース

## 風雅初のキャンペーン型SLG

◀メインキャラ勢揃いの図。彼らがどんな物語を織りなしていくか、注目していきたい。ユニークなシステムも要チェックだ。

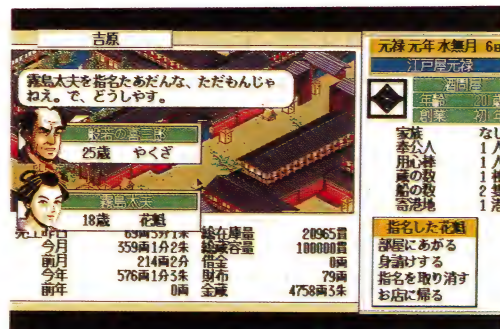
『アマランス』でおなじみの風雅システムの新作は、今一番人気のS・RPG。平和な王国に攻め込んできた強大な帝国軍を主人公の王子が味方を集めて打ち破るというもの。シナリオは13面で、各面の冒頭にビジュアルシーンが入る。

これだけだとなんかどこかで見た感じのゲームという印象を受けるが、このゲームでは味方の部隊同士を掛け合わせて、より強力な部隊に進化させることができるのだ。どの部隊を合体させるか、どいつをそのまま残して戦わせるか、ここがゲームの醍醐味といえるだろう。

DATA SLG

発売元：風雅システム
☎0464(29)6791
発売日：7月
価格：未定
メディア：FD（VM以降、HD対応）FM音源対応

# TOWNS 天下御免

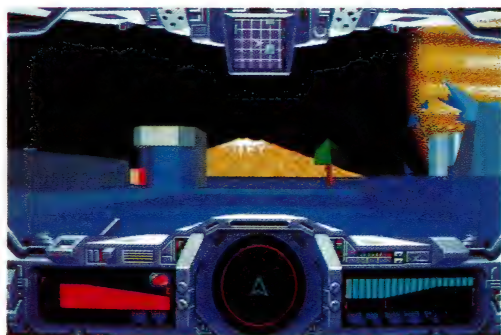
## 江戸商人SLGがTOWNSに移植決定

◀江戸文化入門SLGという、新ジャンルを確立した!? とっかかりの良さと操作感の軽快さはさすがアートディンク。

4月にPC98版が発売され、大好評発売中の『天下御免』のTOWMS版が早くもこの6月に登場する。ゲームの内容は、プレイヤーが卸問屋の若き経営者となって御店を切り盛りしていくというもの。だがそこは江戸時代、ただお店を切り回していればいいというものではない。幕府や各藩の偉いヒトに取り入るために小判入りの菓子折を持っていったり、人気を上げるために吉原で豪遊したりもしなければならないのだ。言ってみれば、江戸商人の一生をシミュレートできる時代劇SLG、アートディンクファンならずとも注目だ。

DATA SLG

発売元：アートディンク
☎043(279)9392
発売日：7月
価格：未定
メディア：FD（VM以降、HD対応）FM音源対応

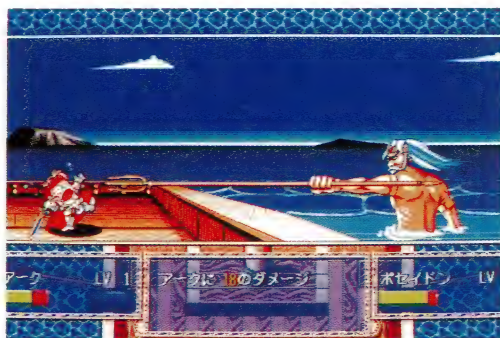
# PC9821 TOWNS スタークルーザーII

## STG+AVGで楽しさ2倍！

◀これだけ見ると、3Dフライトシミュレーターのよう。21版は256色だし、期待値は大きいぞ！

『卒業II』で現在絶好調のジャパンホームビデオの新作が、この『スタークルーザーII』。シューティングとアドベンチャーという、正反対の要素をうまく融合させたゲームとして根強い人気を誇っている。9821とTOWMSが同時発売で、9821ユーザーにはうれしいことに、ほとんどのグラフィックが256色になるとか。シューティングが苦手な人用に、戦闘をオートで進めることができる機能も搭載してある。また、ナレーションには銀河万丈を起用、よりドラマチックにゲームが楽しめるというわけだ。期待して待て。

DATA SLG

発売元：ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
発売日：7月下旬
価格：未定
メディア：CD-ROM+FD（HD対応、メモリ要3.6メガ）CD-ROM+FD（HD対応、マーティー対応）FM音源対応

# PC9801 ファーランドストーリー（仮）

## 超人気のS・RPGのシリーズ最新作

◀手軽なシステムと高いゲーム性で、すっかり固定ファン層をつかんだ『ファーランドストーリー』。最新作はこれだ！

昨年の秋に第1弾が発売以来、気軽に遊べるS・RPGとしてすっかり定着した『ファーランドストーリー』にまたもや新作が登場する。その名も『ファーランドストーリー　天使の涙（仮）』。この手のゲームでは、ユニットとして登場するキャラクターにいかに感情移入させるかがゲームの評価を左右するが、グラフィックはもちろん多彩な攻撃や魔法のパターン、パラメーターの成長度など、今回もプレイヤーを夢中にさせる要素が満載だ。ぜひ、前作、前々作もあわせ、シリーズ通してプレイしてもらいたい。

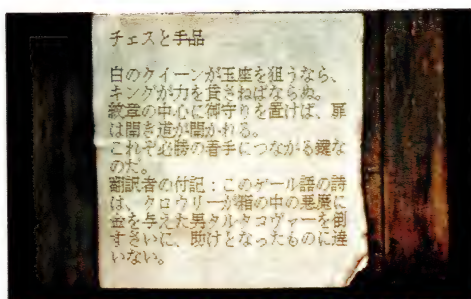
DATA SLG

発売元：TGL
☎03(944)9687
発売日：7月
価格：未定
メディア：FD（VM以降、HD対応）要マウス FM音源対応

# アローン・イン・ザ・ダーク2

**アクティブな銃撃戦にハラハラドキドキ**
**スリルに満ちた演出効果満点の第2弾!**

ポリゴンで描かれたキャラのリアルな動きや、効果的に切り替わるカメラワークなどで大評判となった3DAVG『アローン・イン・ザ・ダーク』。その続編が、日本語マニュアル付きでDOS/Vに登場する。今回は、私立探偵のエドワード・カーンビーが、誘拐された少女を救うべく、魔女や海賊たちのいる屋敷へ潜入するというストーリー。人間味あふれるキャラの動きや、独特の恐怖感漂うグラフィック、タイミングよく入る効果音も健在。ポリゴンによるアニメシーンも登場するなど演出はますます磨かれ、とにかくプレイヤーを頻繁にドキリとさせてくれる。前作よりも仕掛けが多く謎解きも難しくなっているが、大きな違いは、敵との銃撃戦などアクティブな場面が多くなったことだ。でも『2』では、難易度の選択が可能。アクションが苦手な人も楽しめるのだ。

▲ご覧のようにグラフィックがまた一段とグレードアップ。細かく描き込まれた背景がホラーの雰囲気を誘う。効果音も臨場感にあふれ、ただ歩いているだけでも怖くなってくるほどだ。

▲屋敷の外に広がる迷路や地下のダンジョンも加わり、行動範囲が広がった。モンスターに遭遇しても、道具を駆使して切り抜けるのだ。

▲AVGにポリゴンを採用したのは画期的だった。『2』では、ポリゴンによるアニメーションも導入。ゲームを一層盛り上げてくれる。

DATA AVG

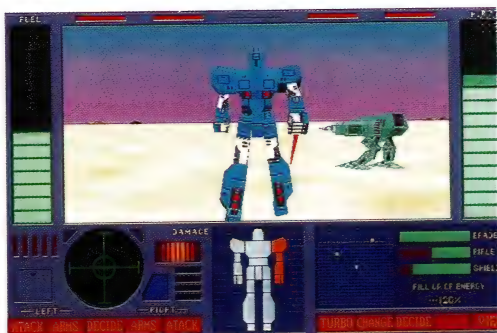
発売元：アローマイクロテックス
☎03(3398)4445
発売日：8月
価格：未定
メディア：FD(HD専用)
FM・MIDI音源対応

※画面写真は開発中のものです

PC9821

# メガトンアームズ

**システムソフトから異色格闘ACT登場**

◀グリグリとよく動く対戦シーン。こういったゲームを遊ぶためだったら、マシンに投資しても惜しくはない!

『大戦略』『マスター・オブ・モンスターズ』など、SLGファンにはおなじみのシステムソフトの新作は、ポリゴンで描かれたロボットを操縦して行う格闘アクションゲーム。雰囲気的にはアーケードの話題作『バーチャファイター』を想起させるゲームだが、合体・変形など、ロボット物ならではの演出やしかけが盛り込まれている。加えて女性型ロボットの胸がミサイルになっているなど、往年の〝巨大ロボットプロレスアニメ〟の荒唐無稽さも楽しめる1本だ。格闘ゲームのファン以外の人にもお薦めできる。

DATA ACT

発売元：システムソフト
☎092(722)4857
発売日：8月
価格：未定
メディア：FD(HD専用)
FM音源対応

TOWNS

# レッスルエンジェルス3

**プロレス団体経営SLGがTOWNSに**

◀技が決まると迫力のグラフィックが! 選手によって得意分野が違う。なるべくその選手の素質にそって成長させてあげよう。

昨年PC98で発売以来、格闘技ファンの絶大な支持を集めた『レッスルエンジェルス3』が、FM-TOWNSに移植されることになった。この『3』では、プレイヤーは女子プロレス団体の経営者として選手をスカウトして団体を旗揚げし、他の団体から人気のある選手を引き抜いたり、または対戦カードを工夫する、地道に地方の興業を打つなど企業努力に励んで自分の団体の人気を上げていき、最終的には人気、実力共にNO.1の、〝史上最強の団体〟を作り上げるのが目的だ。経営手腕を駆使して、トップ団体を目指せ!

DATA SLG

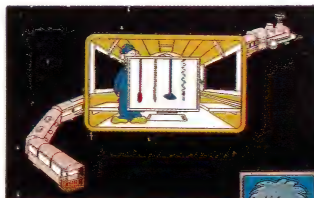
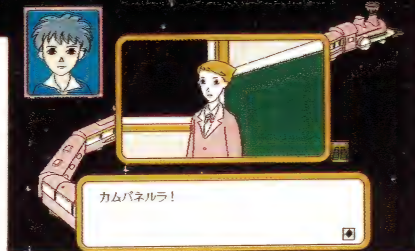
発売元：グレイト
☎06(775)6296
発売日：8月
価格：未定
メディア：CD-ROM(マーティ対応/HD対応)
要マウス
FM音源対応

※画面写真は開発中のものです

# 銀河鉄道の旅

## 忘れていた心がよみがえる 宮沢賢治の小宇宙が広がる

トンキンハウスの新作は、宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」をモチーフとしたAVG。プレイヤーは、ジョバンニ、カンパネルラとともに銀河鉄道に乗り込み、銀河をめぐる〝幻想第四次空間〟へと旅立つ。ゲームは、出発点となるケンタウルの町と、3つの星系(白鳥区、鷲区、蠍区)で構成。旅の途中、オツベルやセロ弾きのゴーシュなど本編以外の賢治作品のキャラクターも登場する。銀河鉄道が立ち寄る星々では、作品を題材としたパズルゲームも楽しめる。AVGとしての難解さはないので、現実と幻想の織りなす独特の美しい世界を存分に堪能してほしい。プレイヤーはいつしか賢治の小宇宙に吸い込まれ酔いしれてしまうことだろう。

◀序盤は、ケンタウルの町が舞台。ジョバンニを捜して日記帳を届けるのだ。

◀各星系には、賢治の作品を題材としたジグソーパズルや15面パズルなどのミニゲームも用意されている。

▲3人を乗せた銀河鉄道は何処へ着くのか。登場人物たちが語る言葉ひとつひとつに賢治独特の世界観が秘められている。

DATA AVG
発売元：トンキンハウス
☎03(5390)7550
発売日：7月8日
価格：12,800円［税別］
メディア：FD(VX以上、HD対応)
要マウス

# 餓狼伝説SPECIAL

## 新技が豊富に出揃う夢の対決 『SPECIAL』がX68Kで遊べる！

アーケード、NEO・GEO版などで破竹の勢いを見せている人気対戦格闘アクションゲーム『餓狼伝説』シリーズ。その第3弾『SPECIAL』が、いよいよX68000でも遊べるぞ。『SPECIAL』では、『2』のシステムを継承しつつ、対戦キャラや技の部分でパワーアップ。対戦キャラは、『1』に登場した敵キャラを含む15人のキャラとの対戦が可能になっている。タンやダック、ギースなど『1』では選択できなかったキャラたちが、今度はプレイヤーキャラとして、新技を披露。クラウザー、ビリー、アクセルの三闘士による夢の対決も『SPECIAL』ならではの対戦。また、CPU対戦で15戦とも無敗で勝てば、『龍虎の拳』の主人公、リョウ・サカザキとの対戦が待ち受けるステージへと進める。必殺技も多彩で、超燃えること請け合いだ。

◀やっぱりおススメはギース！ 技の格が違う。

◀ギースの攻撃がヒット！ キャラの動き、操作感などNEOGEO版を見事に移植している。

DATA ACT
発売元：魔法株式会社
☎078(261)2790
発売日：7月
価格：未定
メディア：FD (HD対応)

# プリンセスメーカー2

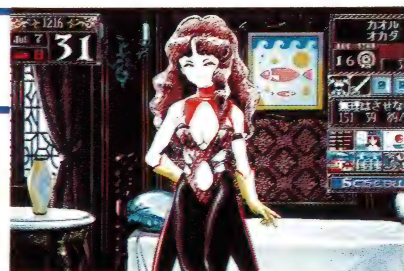
## TOWNSユーザー待望の1本鋭意移植中！

昨年の6月にPC98版が発売されて以来、究極の育成SLGと評価されている『プリンセスメーカー2』のTOWNS版が、いよいよ発売間近になってきた。しかし、オリジナル発売から移植に1年もかかるなんて……とイライラしているヒトは、この移植内容を聞いて不満も吹っ飛ばしてほしい。

まず、グラフィックの総描き替え。さらに繊細になっているぞ。ちなみにオール256色なのだ。通常画面も描き直されている。また、IBM版に搭載され、大好評だった〝色気づいている娘〟もこのTOWNS版で拝めるのだ。

もちろん、このほかにも新機能が満載されている。PC98版のユーザーが思わずウラヤマシくなってしまうぐらいのグレードの高さだ。続報を待て！

▶育成系SLGの最高峰とも言うべき1本。これで人生を狂わせた人も多いのでは？

◀本邦初公開のTOWNS版のCG。全グラフィックを描き替えているのだ。スゴイ！

DATA SLG
発売元：ガイナックス
☎0422(22)1850
発売日：夏
価格：未定
メディア：CD-ROM
(HD対応)
要マウス

SHINSAKU-OH 新作王

# スーパーファミコン

今回のおすすめは、やはり『かまいたちの夜』。のんびりゲームをしたいなら『つり太郎』も!?

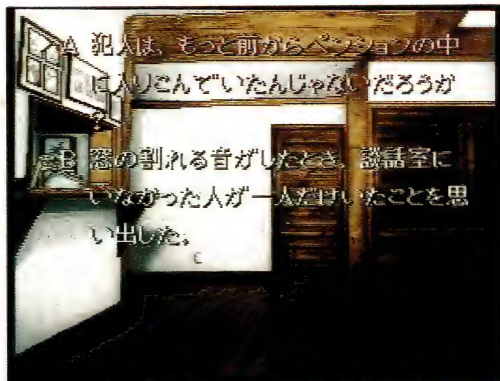
## SFC かまいたちの夜

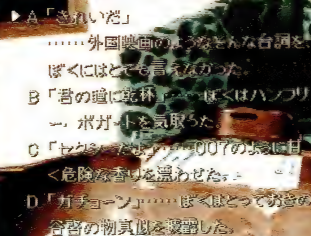
### 分岐するストーリーの結末は……?

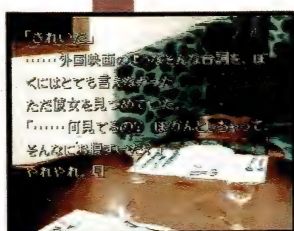
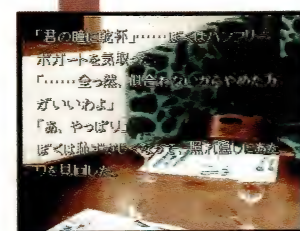
**まったく新しいジャンル「サウンドノベル」を確立しつつあるチュンソフト。期待の第2弾『かまいたちの夜』も、間もなく完成する予定だ。前作からどのように進化しているのか、最新情報からその実態に迫ってみる。**

サウンドノベルの基本は、「紙芝居」だと考えてもらって間違いない。画面上には小説のように文字でストーリーが展開して、場面に合わせて背景も描き変わっていく。しかし絶妙のタイミングで効果音が入ったり、途中の分岐での選択でストーリーがまったく違うものになるなど、臨場感と自由度は紙芝居の比ではない。心の底から主人公になりきれる画期的なシステムだ。

今回物語の舞台となるのは、山奥にある小さなペンションだ。主人公の青年は、その叔父のペンションに恋人と2人で遊びにきた。しかし楽しいはずのスキーツアーは、一転して殺人犯探しのミステリーツアーに変わる。物語が進むにつれ、ペンションにいる人間がひとり、またひとり冷たい死体に変わっていく。プレイヤーは選択肢でストーリーをうまい方向に持っていき、犯人を捕まえなければならない。前作『弟切草』が怪魚や干し首の登場する怪奇ものだったのに対し、こちらは本格ミステリーに仕上がっている。推理小説ファンや、刺激の少ない生活を送っている人にぜひ挑戦してもらいたい。ドラマ化の予定もあるとの噂だ。

ぼく達が受けたショックと恐怖は、普段現実では見慣れない、暴力による死というものを、目の当たりにしたせいだった。
でも、狭い部屋に閉じこもって風のうなる音を聞いていると、ぼく達の逃げる場所はどこにもないという思いで押しつぶされそうになる。

▲主人公が死体を発見したシーン。雪に閉ざされたペンションでつぎつぎ起こる殺人事件。分岐でうまく選択し、犯人逮捕に向け物語を進める。

◀2通りの選択肢が表示されている。どちらを選んでも物語は進むが、ヘタなものを選ぶとバッドエンディングに導かれてしまうかもしれない。それが、このゲームで恐怖をあおる最大の要因。

### 分岐での選択によりストーリーが変化する

◀これは4通りの選択肢が出現した場面。主人公が恋人を口説くシーンのようだ。

Ⓐ ▲主人公の気持ちをわかってくれない彼女。ちょっと歯がゆい。

Ⓑ ▲はっきりものを言う彼女。主人公ははにかみ屋か？

### 原作者・我孫子武丸氏が語る前作『弟切草』との違い

▲1989年、「8の殺人」で文壇デビュー。代表作は講談社刊「メビウスの殺人」など。

東京・新宿で行われた『かまいたちの夜』シナリオ完成発表会には、原作担当のミステリー作家我孫子武丸氏も出席。前作の『弟切草』では、選択肢でのストーリー変化がつかみにくく、ストーリーを繰る楽しみが少なく残念だと語った。『かまいたちの夜』は、もっとプレイヤーが積極的にストーリーに関与できるよう、アドベンチャー色を濃くした作りにしたそうだ。プレイ時間は前作の倍になり、エンディングも増えた。しかしヘタな選択をすると主人公が殺されてしまったり、ホラーっぽくなったり、本編から外れたお楽しみ（?）ストーリーもたくさん用意されているとのこと。小説に絵と音がついただけのものでは、プレイヤーは満足できないだろうと力説する我孫子氏。彼がこのゲームでどんなしかけを用意しているのか、ひとつ楽しみに待とうではないか。

## 餓狼伝説SPECIAL

**ゲーム全体が高速化され技の切れ味が増した**

アーケードやNEO・GEOで熱狂的なファンを持つ『餓狼伝説』の最新バージョンが、SFCに移植決定。物語は前作から一年後の話。復活したギース・ハワード、闇の帝王ヴォルフガング・クラウザーら強敵を相手に、おなじみアンディ・ボガードとテリー・ボガード、そして東丈らが熱い拳を付き合わせる。前作からの変更点は、ゲームが全体的に高速化されたこと、ゲージが赤くなったら超必殺技が使えること、防御のスキを与えない連続技が入るようになったこと。どれもゲームをさらに盛り上げるために欠かせない要素だ。前作を極めたプレイヤーに、再び熱い闘争心を呼び覚まさせるゲームとなっている。

◀東丈のハリケーンアッパー。高速化で当たりやすくなる!?

▲炎に身を包んで体当たりする、舞の超必殺忍蜂。モーレツ！

◀テリーの超必殺技パワーゲイザー。接近した相手にブチ当てろ。

DATA ACT
メーカー：タカラ
発売日：7月29日
価格：10,900円

---

## ライブ・ア・ライブ

**豪華キャラクターの競演！そのラストに待つものは**

小学館とスクウェアが共同で作り上げた、感動巨編RPG。キャラクターデザインを「炎の転校生」の島本和彦氏や、「おぼっちゃまくん」の小林よしのり氏、「BASARA」の田村由美氏ら７人の有名漫画家が担当している。ゲームは彼らのペンから産まれた７人のキャラクターが、近未来、原始の世界、西部の世界など自分の世界を冒険するオムニバス形式。つまり７つのシナリオが用意されているわけで、それぞれにアドベンチャー風のもの、アクション性の高いものなど特性がある。７本分のゲームを楽しめるお得な作りがうれしい。

▲原始編のシナリオの主人公はポゴという少年だ。

近未来編
◀ブリキ大王と巨大戦艦のバトル！ 派手な武器の効果が見どころ。

功夫編
◀バトルは、チェスのようにキャラを移動させ、戦うシステムだ。

幕末編
◀画面中央上の主人公が忍術を使ったシーンだ。派手な演出がグー。

DATA RPG
メーカー：スクウェア
発売日：夏予定
価格：未定
形態：バックアップ

---

## Jリーグサッカープライムゴール2

**売れセンJリーグサッカーがさらにシステムアップした**

Ｊリーグの人気が安定してきて、サッカーゲームも数多く発売されるようになった。中にはＪリーグとは名ばかりで操作しづらいサッカーゲームもあるが、この『Ｊリーグサッカープライムゴール２』はそんな心配はまったく必要ない。操作性は良好だし、演出面も凝っている。前作が持つ80万本の販売実績はダテではない。

『２』は前作の問題点を改良し、さらに遊び易さ、リアルさを追求。スターティングメンバーは自由に変更でき、フォーメーションも４種類の中から選択できる。大きな違いは、連続技が使えるようになったことだ。これはタイミングよくボタンを押すことにより、選手の連携プレーが簡単に使えるというもの。最新データの選手たちがどんな活躍をするかは、この連続技の使い方しだいとなりそうだ。

**メンバーを決める**
◀前作は固定で変更できなかったメンバーとフォーメーション。今回は自在だ。

**ゴール前で連続技**
▶連続技でセンタリングを受けた武田が渾身のシュート！ とれるか松永？

**PK戦モード!**
◀PK戦のみを楽しむモードも登場した。一瞬の判断が勝敗を分ける、緊張のシーンに手に汗握る。

DATA SPG
メーカー：ナムコ
発売日：８月５日
価格：8,800円
形態：パスワード

# スーパーF1サーカス3

## 走る壮快感と実名使用のリアルさがウリ

ハプニング続きで、あまりいい話題がない今シーズンのF1グランプリだが、ゲームの方はまだまだ元気。'94最新データを搭載した『スーパーF1サーカス』最新バージョンの登場だ。今回は新たに、4人で対戦可能なコンストラクターズモードを新設。これがなかなか新しい発想で、一定時間のプレイを4人で順番に回していき、順位を競うというシステムになっている。自分がプレイしていない時は、COMがマシンを操作。だからセッティングにも細心の注意を払う必要がある。

▲画面は3D。視点の高さを2段階に調節可能。

▲サーキットも本物そのまま。いわくつきのサン・マリノももちろん登場する。

DATA RCG

メーカー：日本物産
発売日：7月中旬
価格：9,900円
形態：バックアップ

# シヴィライゼーション 世界七大文明

## 文明を発展させて他国へ攻め込め

パソコンではもうおなじみの文明発達シミュレーション。プレイヤーは未開の地で人民を集め、国力を上げ、他国へ攻め込み領土を広げていく。領土を広げるカギは、文明の利器をいかにして作るかということだ。例えば海を渡るなら船を作る技術が必要だし、地図を作る知恵もなければならない。一国の指導者の、苦労と楽しみが味わえるゲームといえる。

◀まずはゲーム環境の設定から。住みやすい条件にするのがポイント。

▶都市を作って各地に兵を派遣。ちなみにここは日本だ。

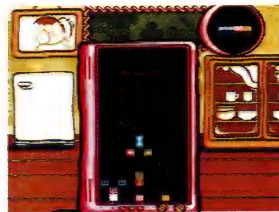
▲時期がくると、いろいろなものを研究できる。その時の国の状況を考え、必要なものを作り出せ。

DATA SLG

メーカー：アスミック
発売日：8月上旬
価格：12,800円
形態：バックアップ

# テトリスフラッシュ

## 新ルールのテトリスでまたサル化の予感

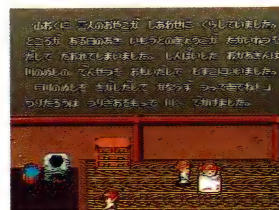
このテトリスはラインをそろえるのではなく、縦か横に3つ以上同じ色をそろえてブロックを消していく。面と面で接していないブロックは、すでにあるブロックを利用して切り離せるなど独特のルールがある。モードは面を進めるノーマルモード、特定のブロックですべてのブロックを消すパズルモード、対戦モードの3つ。

▲写真のブロックは、真下のブロックを利用し半端部分を切り離せる。

DATA PZL

メーカー：BPS
発売日：7月15日
価格：8,000円
形態：パスワード

# つり太郎

## 最後の大物を狙って釣りの腕をみがこう

たまにはモニターから離れてのんびり釣りでも……と思ったら外は雨。それでも釣りがしたい！　というヒトにはこの『つり太郎』がおすすめだ。釣る対象により、浮き釣り、ルアーが選択できるリアル指向。魚影を探したり、食いついた魚との駆け引きも現実通りに設定されている。最終目的は伝説の川のぬしを釣り上げることだ。

▲妹の病気を直すために、主人公は川のぬしを釣りに行く。どこにいるのか？

DATA SLG

メーカー：パック・イン・ビデオ
発売日：7月8日
価格：9,800円
形態：バックアップ

# パチスロ研究

## 本物の台がキミの部屋に!? カンを養いガッポリかせげ

スリーセブンでコインザクザク。パチスロファンならいつだってそんな光景を夢みるはずだ。このゲームはザンガスIやパイカルといった現行機種を、リールの動きもそのままにリアルに再現してくれる。各機種を分析するモードや、出る台を見つけるためのカンを養うモードもある。ゲームで腕をみがき、夢を現実のものにしよう。

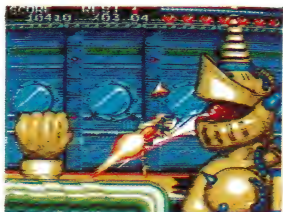
▲やったぜビッグボーナス！　これだからパチスロはやめられまへん。

DATA ETC

メーカー：魔法株式会社
発売日：7月上旬
価格：9,500円

## SFC スパークスター

**スピード感バツグンのロケットアタックACT**

ロケットナイトとして名をはせた伝説の騎士が、お姫様を救う冒険に出発する。主人公のスパークスターの主な攻撃法は、ロケットアタックと呼ばれるもの。剣を突きだし、敵に体当たりして倒していく。勇敢なスパークスターの活躍ももちろんだが、潜水艦、ピラミッドなど個性的なステージ構成も見どころだ。

▲カタそうなヨロイを着た敵にロケットアタックをしかけるスパークスター。

DATA ACT
メーカー：コナミ
発売日：９月下旬
価格：9,800円（予価）

## SFC 美女と野獣

**ゲームの中でも愛を探す、悲しい野獣の呪いを解く**

昨年夏に劇場公開され、多くの人の胸に感動の嵐を巻き起こしたディズニー映画のゲーム化。魔法で野獣に姿を変えられた王子が、魔法を解くため美女ベルの愛を勝ち取るというストーリー。ゲームでも最終目的は同じだし、映画に引けをとらないぐらいワイルドにアクションする野獣も魅力。ただし難易度はすこし高めだ。

▲岩を持ち上げ足場を作る。野生味あふれる多彩なアクションが見もの。

DATA ACT
メーカー：ハドソン
発売日：７月８日
価格：8,500円

## SFC キーパー

**押したり引いたりジャマしたり**

まだまだ落としモノが主流のパズルだが、このゲームは押してブロックを消していく『倉庫番』タイプ。つぎつぎと現れるブロックを移動させ、同じ絵柄か色を３つ以上並べればOKだ。ルールが簡単なわりに、時間を忘れて熱中してしまう奥深さがある。２人同時プレイモードもついていて、協力して先に進むのもよし、ジャマしあって腕を競うのもよしと、いろんな遊び方ができる。

◀同じ色か模様を３つ以上並べる。早く消さないとブロックが増える。

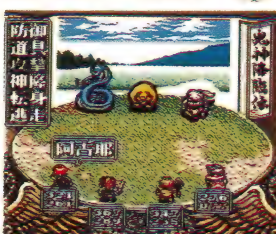
◀これは２人同時プレイモード。ブロックは引くこともできる。

DATA PZL
メーカー：データム
ポリスター
発売日：７月15日
価格：7,200円

## SFC 鬼神降臨伝ONI

**妖怪うごめく古き日本が戦いの舞台**

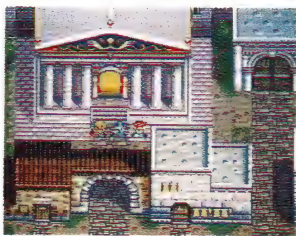
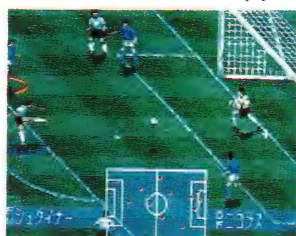
ゲームボーイからSFCに大出世した本格RPG。日本の代表的なモンスター、鬼を題材にしている。SFCでの舞台は鎌倉時代で、主人公の少年北斗丸は時の将軍源頼朝から妖怪退治を請け負って旅立つ。成長システムも個性的で、術を使えばその威力が増していき、剣を使えば剣での攻撃力がアップしていく。プレイヤーの好みのタイプにキャラクターを育てられるが、くれぐれもバランスに注意。

◀史実に幻想的なストーリーをプラス。物語の奥は深い。

◀バトルは土俵のような円形の舞台で行われる。

DATA RPG
メーカー：バンプレスト
発売日：８月予定
価格：9,800円
形態：バックアップ

# 超新作王

## 手がたく遊べる良質ゲームがつぎつぎにリリース

まずアナウンサーがよくしゃべる！ と人気爆発の『実況！ パワフルプロ野球』のコナミから、『実況リアルサッカーパーフェクトイレブン』の発売が決定。特に野球の続編という位置づけではないが、アナウンサーはまた元気にしゃべる。アトラスからはアーケードで有名な『豪血寺一族』がタイトルに上がり、データイーストは『ヘラクレスの栄光４』の開発に着手。『ヘラクレス３』が意表を突いたエンディングだっただけに、『４』にも期待がかかる。他の大きなタイトルはバンダイの『ドラゴンボールＺ 超武闘伝３』、ナムコの『ハロー！ パックマン』など。

◀ギリシャ神話がモチーフとなる『ヘラクレスの栄光４』。夜と昼で街の状況が変わる。写真は夕方。石造りの神殿にさす夕日の中で、どんな冒険が主人公を待つのか。

◀選手のリアルさが『パワプロ』と大きく違う『実況リアルサッカーパーフェクトイレブン』。世界各国の強豪チームを操り世界制覇をめざして戦う。

全国ン百万のメガドラファンの要望に応え、今月はページ倍増！ゲームギア情報のオマケつきだ。

# MD ランングリッサーII

## いよいよ完成！お待ちかねの『ラングリッサーII』続報

**発売予定の8月もいよいよ目前。読者前人気もグングン上がってきた、期待の『ラングリッサーII』。今回は、気になるストーリーをちょっと見てみよう。**

物語の舞台は、前作『ラングリッサー』から数百年後の世界。大陸には前作の舞台となったバルディア王国もすでになく、秘剣ラングリッサーも伝説として語られていた。その伝説ではラングリッサーに相対する闇の剣として、新たにアルハザードなる剣が登場する。光の神殿に封印された、このアルハザードが再び大陸の覇権争いを引き起こした。帝王ベルンハルトとレイガルド帝国の台頭である。物語の主人公（プレイヤーが名前をつけられる。初期設定ではエルウィン）と、親友の魔術師見習いヘインも戦火に巻き込まれることとなる。

エルウィンとヘインの戦いの旅は、少女巫女リアナをレイガルド帝国軍から救出し、光の大神殿までの道を護衛することから始まった。ヘインの幼なじみのリアナは、封印されている闇の剣アルハザードの秘密に関わる、重要人物らしいのだ。

エルウィンたちの行く手にはつねに帝国軍の罠が待ち受ける。兵法に明るいスコット、頼りになる少女騎士シェリーを仲間に加え、エルウィンたちの冒険は続く。

**DATA** SLG
発売元：メサイヤ
発売日：8月上旬
価格：9,800円（税別）
メディア：ROM

## とくにココが変わった!!

『II』になってビジュアル、システムどちらも大きく改良されているが、とくにアイテムと新傭兵システムの変更が目立つ。

アイテムは全部で34種と多く、キャラひとりにつき3つまで装備が可能だ。また、出撃時にショップでアイテム売買ができるようになっている。もちろんマップによって品揃えも異なる。

傭兵は同一部隊中に、複数種類まぜて雇うことが可能になったほか、シナリオクリア時の兵の残数が獲得経験値を左右するなどの新ルールも。また、新登場の間接攻撃ユニットなど、傭兵の種類も増えた。

▲ユニットの移動範囲と、指揮官の指揮範囲が同時表示される。有効なユニット移動の目安となる。

▲指揮官配置前にショップでアイテム購入が可能。装備も各キャラ3つまでOK。

▲複数種の傭兵ユニットを、同時にひとりの指揮官につけることもできる。

## とりあえず小手調べの序盤戦

◀序盤戦で救援に現れる「謎の騎士」の正体はシェリー。おやくそくの、美しく、剣技も冴えるオテンバ姫君ってやつだ。

序盤戦では、ローレンや神官、謎の騎士など強力な援軍NPCも多く、攻略自体はさほど難しくない。シナリオ2から参加する仲間、スコットが攻撃補助魔法の使い方、間接攻撃ユニット攻略のヒントなど、いろいろアドバイスしてくれるはず。課題はゲームに慣れることだ。

主人公の親友、魔法使いヘインの成長は戦局を左右する最重要ポイント。指揮官のレベルが低いうちは、雇える傭兵の種類も少なく、戦力的にもとくにキビシイ。遠距離攻撃ができる魔法攻撃や、攻撃補助魔法による味方への後押しなどがどうしても必要なのだ。

◀ヘインの覚えた攻撃補助魔法は、一部隊の全ユニットの攻撃力をアップする。

◀ヘインのクラスチェンジ。『II』ではクラスが一段階増えて、より多彩に。

# MD パノラマコットン

## 待ちに待った『パノラマコットン』

発売元を開発担当のサクセスからサンソフトに移しての登場となる『パノラマコットン』。春ごろの予定から発売が延びて、メガドラユーザーを待たせ続けてきたこのゲームも、いよいよ今夏登場する。容量も予定の16メガから20メガへと増え、ビジュアルを中心に大幅パワーアップ、待っただけの価値は十分だ。

ストーリーはアーケード版の続編。キャラクターデザイン＆ビジュアルはアーケード版と同じ田村英樹氏が担当。細部までこだわったビジュアルには、ファンならずとも必ず満足できるはず。

アーケード版と同じ由口貴恵ボイスもファンにはうれしいところだ。

DATA　STG
発売元：サンソフト
発売日：8月中旬
価格：9,500円(税別)
メディア：ROM

▲アーケード版や他機種で発売された『コットン』とはまったく異なるゲームシステム。とはいえビジュアル、ストーリー、音楽など確かに『コットン』なのでファンも心配無用だ。

### 新システムで迫力満点、バリバリ撃ちまくれ！

アーケード版およびその移植版、SFC版『コットン100%』など横スクロールSTGの他シリーズとは異なり、より派手な3D・STGシステム。

空中戦後のお楽しみは、やはり3Dのボーナスステージ、そしてビジュアルシーンだ。

▲おなじみの魔法攻撃も3Dとなり、いっそう多彩に。派手さも威力も増したカンジだ。

▲3段変速のスピード調節機能付き。敵数が多い時に、とてもありがたい機能。

▲ビジュアルはシリーズ最高の出来といっても過言ではない。枚数もかなり多い。

---

# MD スパークスター™ ロケットナイトアドベンチャーズ2

## スパークスター、再び大空を飛ぶ

鋼鉄の剣とジェットパック、必殺技「ロケットアタック」を武器に、陸に水中に空にスパークスターが大活躍するACT『ロケットナイトアドベンチャーズ』に続編が登場する。

主人公・スパークスターのデザインが一新されたのを始め、キャラのアクションが洗練されたり、ロケットアタックが使いやすくなったなど、いろいろな面でパワーアップしている。

前作に引き続き今回もスパークスターは、異世界・エレホーンの平和を脅かす、邪悪な巨大国家相手に、ひとりで立ち向かうのだ。

▲ややスマートになったスパークスターは、動きや表情も豊富に。

▲エネルギー量により、二段階のロケットアタックが可能になった。

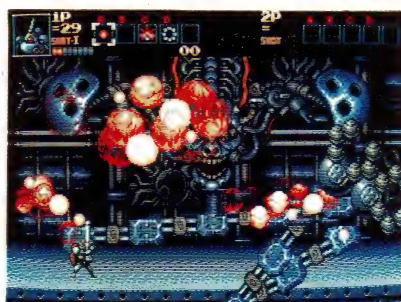
DATA　ACT
発売元：コナミ
発売日：9月予定
価格：未定
メディア：ROM

# MD 魂斗羅～ザ ハードコア～

## コナミACT代表作、メガドラにも登場

エイリアン戦争で荒廃した未来都市を舞台に、サイボーグ犯罪対策のプロ「魂斗羅部隊」が謎の犯罪組織に立ち向かう。

アーケードやスーパーファミコンなどで大人気を博した、ド派手で硬派なSF戦場アクション、『魂斗羅』シリーズが、ついにメガドライブにも登場する。

「魂斗羅部隊」の4人のメンバーからキャラを選択し、標準装備のマシンガンと4種の武器装備を使い分け、12ステージ＋αを戦い抜く、横スクロール型シューティングアクションゲームの決定版だ。

▲グラフィクの美しさ、迫力はお見事の一言に尽きる。

▲2人同時プレイももちろん可能。ひとりプレイ途中に乱入参加もOKなのだ。

DATA　ACT
発売元：コナミ
発売日：9月予定
価格：未定
メディア：ROM

# 丸ごとSEGA情報なのだ

セガの新作はどうだろう。ハード情報もゲームギアも気になる……というわけで全部やったる。

## MD 新創世記ラグナセンティ

### 期待のアクションRPG登場

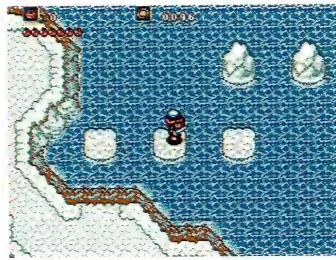
『新創世記ラグナセンティ』は多彩なアクションと特徴的な新システムがウリの、セガひさびさのアクションRPG新作だ。

14歳を迎え、武者修行に旅立った主人公は、広場で謎の占い師と出会ったのをきっかけに、人間との会話ができなくなってしまう。そのかわりに花や動物たちと話せるようになり、途中で出会う動物たちに、時には情報をもらったり、旅の仲間となってもらったりと協力を受けることとなる。失われた言葉を求めて冒険を重ねるうちに、主人公は勇者へと成長していく、というストーリーだ。

このゲーム最大の特徴は、パーティ仲間である動物たちが、武器、魔法や乗り物などのアイテムを兼ねる、トリニティシステム。同時に２匹まで呼び出すことができ、その組み合せによっても新たな効果を発揮するのだ。

▲ボスキャラとの戦い。敵の攻撃のスキをつき、剣飛ばしで攻める。攻略はけっこう大変だが、ここでは勝利とともに仲間を得ることができる。

▲主人公は人語を失い、動物たちを仲間にする。仲間第１号、「ぽち」は敵を足止めしてくれる。

▲動物たちは仲間であり、魔法アイテムや乗り物でもある。２匹の組み合せ効果も役に立つ。

▲反射神経とパズル解きテクニックの両方を必要とする、なかなか手ごわいフィールド構成だ。

DATA RPG
発売元：セガ
発売日：６月17日
価格：8,000円〔税別〕
メディア：ROM

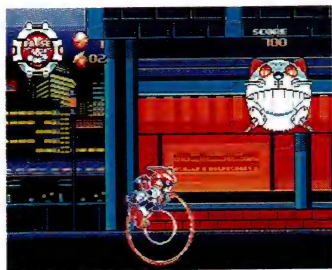
## MD PULSEMAN

### 世界各地とコンピュータ空間が舞台だ！

前号までは『スパーク(仮)』と紹介されていたゲームの正式タイトルが『PULSEMAN』と決定した。

CG生命体と人間の混血児、パルスマンを主人公とするアクションゲーム。強制スクロールや、張りめぐらされたワイヤー上を移動するなど、バラエティーに富んだ各ステージがパルスマンを待ち受ける。

パルスマンは走ることにより充電される。充電されたパルスマンは放電拳やキックといった通常技のほかに、飛び道具攻撃（スラッシュ・アロー）や必殺体当り技（ボルテッカー）を使用することができる。

悪の天才科学者ドク・ワルヤマ率いる秘密結社GGの陰謀を粉砕すべく、パルスマンの闘いが始まるのだ。

▲充電、戦闘を繰り返しながら各面を突っ走る。

◀世界を舞台に戦うパルスマン。各国に異なる罠が待ち受ける。

DATA ACT
発売元：セガ
発売日：７月22日
価格：7,800円〔税別〕
メディア：ROM

## MD ハイブリットフロント

### 本格派SFシミュレーション登場

セガが久しぶりに放つSLG新作は近未来SFシミュレーション。シナリオ監修にSF作家・野田昌宏氏、キャラクターデザインに末弥純氏を起用するなど、リアルな世界観やストーリーを重視した、キャンペーン・シナリオ式SLGだ。

ゲームシステムは『アドバンスド大戦略』のシステムをベースとしている。ユニットの戦闘力を強化する、キャラクターのレベルアップシステムやイベントメッセージの挿入、戦闘画面の演出など見どころも多い。

物語の舞台は近未来、さかんになる宇宙開発の一方で荒廃する地球。そんな時代に活躍している「運び屋」たちがこの物語の主役だ。序盤の地上戦に始まり、ゲーム後半には宇宙空間まで戦場は広がる。

▲各ユニットに指示を与えるマップ画面。

◀搭乗キャラと兵器ユニットの相性も戦闘の行方を左右する。

DATA SLG
発売元：セガ
発売日：７月23日
価格：8,800円〔税別〕
メディア：ROM

# SUPER32Xでパワーアップだ!

世の中は次世代機・ニューハードの噂でもちきり……のようだけど、現在のハードは、もうお払い箱なのだろうか？　「こないだやっとメガドラ買ったばっかりなのに……」というアナタも、まだ当分はだいじょうぶみたいだぞ。

この『SUPER32X（仮）』、正確な形状は現時点で未発表であるが、メガドライブ本体スロットとカートリッジの間に挿入される拡張アダプター、といった感じの製品らしい。32ビットCPU相当のチップを内蔵しており、メガドライブを32ビットマシン相当までパワーアップするスグレモノだ。すなわちメガドライブと異なる新ハードが発表されたのと、ほとんど同じこと。といってもサターン専用ソフトが動作するわけではない、念のため。もちろんMEGA-CDにも対応する。

で、その効用であるが、スピードアップは当然だろう。注目されるのは、32,000色同時発色となること。画像表現力がアップするのであらば、対応ソフトのグラフィックデータも大きくなってアタリマエ。これでMEGA-CDもようやく真の実力発揮ってわけだ。

ハード発表と同時に、対応ソフトも10タイトル発売される予定とのことだ。現時点で発表されているラインナップは、アーケード版完全移植となる『スター・ウォーズ　アーケード』『スーパーアフターバーナー』、メガドライブ版のパワーアップ版とも言えるアーケード移植『V.R.Deluxe』、リアルグラフィックがウリのオリジナルACT『メタルヘッド』『ウルティメイト・ファイティング』『スーパーモトクロス』、3DSTG『バレットファイターズ』の7本。ざっと見て、3Dに強いニューハードと言えそうだ。

## こんなふうに楽しくなるのだ、たぶん

さて、それではこの『SUPER32X』で、今後どんなゲームが楽しめるのだろうか？　現在発売中のゲームのプレイ感も変わるのだろうか？　ここでは予想される3つのパワーアップ例を取り上げてみる。

### （速くなる!!）

32ビットCPUパワーでウハウハだ。スピードアップに関してはかなり期待できるはずじゃあ『ソニック』なんざ、どのくらい速くなるんだろう。想像するだけで恐ろしい。

◀これが『SUPER32X』の外観だ。思ったよりも小さい？

### （キレイになる!!）

色数が増えるとなると、メガドライブの弱点のひとつが解消されることになる。取り込み画像のクオリティアップはもちろん、アニメ調グラフィックもより美しくなるはずだ。

◀『スター・ウォーズ』のような映像取り込みがウリのゲームも増える。

### （完全移植になる!!）

速度、グラフィック、音声などの向上により、アーケード移植の完成度は高くなる。これから出るゲームはもちろん、すでに移植済みのものも完全版が出ればうれしいのだが。

◀『バーチャレーシング』なども、さらにオリジナルに迫れるはずだ。

★★★★★★★★★

## 忘れないでねの GG（ゲームギア）情報

意外と（と言ったら失礼か）新作をコンスタントに発表しているゲームギア。今月は、ここにも注目したい。例の人気ゲームの続編も出ることだし。

### 魔導物語Ⅱ～アルル16歳～

昨年末発売された『魔導物語Ⅰ～3つの魔導球～』の続編。前作同様にコンパイル開発のパソコン版を移植した3Dダンジョン RPGだ。魔導師シェゾに捕らえられた主人公アルルが、地下ダンジョンから脱出するストーリー。ひょうきんなモンスターたちも健在だ。

**DATA**　RPG／発売元：セガ／発売中／価格：5,500円〔税別〕

▲顔グラフィックは成長したが、あいかわらずキュートで、ちょっとおまぬけなアルルなのだった。

### JリーグGGプロストライカー'94

ゲームギア初のJリーグ公認サッカーゲーム。チーム名、選手名はもちろんすべて実名。リーグ戦、勝ち抜きのカップ戦、1試合のみのプレシーズンマッチの3ゲームモードのほか、オールスターチームも使える通信対戦モードも用意されている。バッテリーバックアップが搭載されているのもポイント高い。各選手データが顔写真つきで一覧できる選手カードモードのオマケもJリーグファンにはうれしい。試合観戦にはゲームギアを持って行こう。

▲シュートシーンを再現するリプレイ機能も搭載。ハンディゲーム機とは思えないデキなのだ。

**DATA**
SPT
発売元：セガ
発売日：7月予定
価格：4,800円〔税別〕

今月の新作王は、なんとNECづくし。NEC HEとNECアベニューの話題作が満載だ！

# ドラゴンナイトⅢ

## シリーズ完結編！『ドラゴンナイト』のすべての秘密が、いま明らかになる！

**エルフの人気ソフトで、パソコン版では『Ⅳ』まで発売されている美少女ゲーム『ドラゴンナイト』シリーズ。その第３作目がいよいよPCエンジンで発売される!!**

自信過剰で無類の女好き、そして突飛な行動で周囲をまきこむ、戦士タケルが活躍する美少女RPG『ドラゴンナイトⅢ』。今回の物語は、主人公のタケルが食料調達のために立ち寄った「ディーズ」という街で、盗賊団と遭遇し、武器や防具どころか、身ぐるみまで剥がされてしまうという場面から始まる。目が覚めたときは裸なので、まずは、どうにかして服を手に入れなければならない。

盗賊団に奪われた剣と鎧は、ドラゴンナイトの剣と鎧。物語の核心に関わる重要なアイテムで、タケルはそれを取り戻すため盗賊団と戦うことになるのだが……。

PCエンジンで最新編である『Ⅲ』では、パソコン版の『Ⅰ』に登場したヒロインのルナや、『Ⅱ』のバーンなど、今まで出てきたキャラが総出演する豪華版。ゲームはモンスターにされたり、捕らわれたりした女の子を解放するという、第１作目からのお決まりの内容だが、今回の冒険でタケルの秘密が明らかになるらしい。また、PCエンジン版ではパソコン版のきわどいグラフィックがアレンジされ、過激さはなくなったものの、グラフィックの美しさはパソコン版に引けをとらないモノになっている。

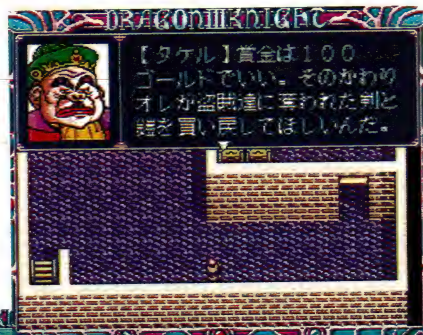
▲街の入口でいきなり盗賊に絡まれるタケル。彼の腕なら楽勝のはずだが……。

◀盗賊に身ぐるみを剝がされてしまったタケルは、すっぱだかのまま街をうろつくことに。

▶街の有力者ドン・ガバチャと交渉に成功し、盗賊を倒せば剣と鎧を武器屋から買い戻してくれる約束を取り付けることができた。

▼街を出て盗賊のアジトがある山へ向かう。フィールド移動中には、モンスターとの戦闘がランダムに発生。敵キャラはアニメーションする。

## 戦闘システムが一新された！

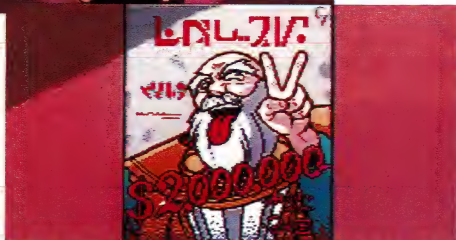
PCエンジン版の戦闘シーンは、パソコン版のような横視点のオートバトルから、ドラクエタイプのコマンド形式に変更。よりコンシューマ・ユーザーになじみの深いシステムになっており、プレイしやすくなっている。

| DATA | RPG |
|---|---|
| 発売元 | NECアベニュー |
| 発売日 | 6月下旬予定 |
| 価　格 | 7,800円[税別] |
| メディア | SCD専用 |

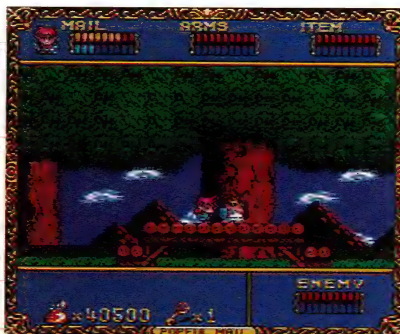
# ぽっぷるメイル

## 賞金稼ぎの女の子、メイルが巻き起こすドタバタストーリー!

『ぽっぷるメイル』は、敵への体当り攻撃とジャンプを基本とした、横スクロールタイプのコミカルA・RPG。主人公は元気いっぱいなエルフの女の子で、賞金稼ぎをしているメイル。ゲームは、そんな彼女がある商人に、家宝の宝石を守ってほしいと依頼される場面から始まる。結局その依頼は、仕事料の交渉中に目の前で盗まれ、犯人にも逃げられてしまうのだが……。

パソコン版でユーザーを驚かせたオープニングアニメーションも、PCエンジン版でさらに滑らかになりグレードアップしている。

▲家宝の宝石を見て、息を呑むメイル。

◀依頼人と仕事料のことで揉めている間に、怪しい人形たちによって宝石が盗まれてしまう。早く追いかけなくちゃ!

▶仕事に失敗し途方にくれているところに、おいしい仕事が転がっていた。

◀戦闘は敵への体当り攻撃で行う。ジャンプを駆使して効果的な攻撃をしよう。

| DATA | A・RPG |
|---|---|
| 発売元 | NEC HE |
| 発売日 | 夏予定 |
| 価　格 | 7,800円[税別] |
| メディア | SCD専用 |

# NECアベニューの新作を一挙大紹介!!

パソコンソフトからの移植攻勢や、オリジナルソフトなど、話題作の発売が目白押しのNECアベニュー。今回は、その中でも前評判の高い5本のソフトを一挙に紹介しよう。どのソフトもクォリティが高く、今から発売が楽しみなモノばかりだ。

キミの欲しいソフトをあらかじめチェックして、きたるべき発売日に向けてお金を貯めておこう。

## レニーブラスター

NECアベニュー/ACT/発売日未定/価格未定/SCD専用

全編ハードボイルドな雰囲気が漂う本格ACT。選んだキャラごとにストーリーが変化し、いくつかの選択によってエンディングが異なってくる。キャラデザインとビジュアル原画には、未弥純氏を起用している。

◀未弥純氏の描く繊細で美しいグラフィックをここまで再現。もう言うことなし!

◀戦闘は、ハードボイルドな世界をバックに、本格的なアクションバトルが繰り広げられる。

## バステッド

NECアベニュー/AVG/発売日未定/価格未定/SCD専用

剣士ライザと魔導士アニタの美少女コンビが大活躍するAVG。全編フル画面のビジュアルシーンで迫力満点だ。

▶こんなコミカルなグラフィックが、フル画面で満載されている。

## 姐(あねさん)

NECアベニュー/ACT/発売日未定/価格未定/SCD専用

2人同時プレイが可能な横スクロールタイプの格闘ACT。ゲームを有利に進めるためのアイテムを通販で購入する。ボーナスステージの「怖い顔グランプリ(仮称)」など、キレたシステムが満載されている。キミは耐えられるだろうか?

◀キャラのセリフもレディースっぽくなっている。

▼タイマンシーンでは、ガンの飛ばしあいが行われる。

## スペースファンタジーゾーン

NECアベニュー/STG/発売日未定/4,800円[税別]/SCD専用

STGの名作『ファンタジーゾーン』が、3D・STGとなって帰ってくる。プレイヤーの操作するオパオパの後ろ姿がとってもプリティ!

## クイズアベニュー3

NECアベニュー/ETC/発売日未定/価格未定/SCD専用

おなじみの人気クイズゲーム第3弾。恒例になった「RPGモード」では、武器や魔法を使って戦うことになる。マルチタップ対応で複数プレイが可能だ。

今号は、ビッグタイトルの移植ソフトを中心に紹介しよう。3DOの特性を生かした改良点に注目だ。

# 3DO スーパー・ウイングコマンダー

## IBM-PCで人気の『ウィングコマンダー』シリーズの最新作、3DOで遂に登場!!

▲3D画面の中をハイスピードで飛び回る戦闘機！　その動き自体にも圧倒されるが、各計器類、刻々と変化する数値データからも目がはなせない。迫力に満ちた戦闘の連続だ！

◀実写と3DCGの合成映像も、3DOならではの演出だ。この種の映像が要所要所で効果的に使用され、いやがうえにも熱くなってしまう……。

▶キッチリ描き込まれた3D画面だから、その立体感・存在感も相当なもの。まるで自分が宇宙生活者になったような気分にさせてくれる。

**27世紀の宇宙を舞台にしたSFフライトシミュレーション。プレイヤーは、反乱軍のパイロットとなって宇宙を支配する「キルラッシュ帝国」に立ち向かう。戦闘機を操作して上官の指示したミッションをクリアしてゆこう。**

FM-TOWNSやメガドライブにも移植された、IBM-PCの超人気ソフト『ウィングコマンダー』シリーズ。その最新作が3DO用のオリジナルソフト『スーパー・ウィングコマンダー』だ。

ビジュアル面やサウンド面には3DOならではの改良が加えられている。ビジュアル面では、3Dで描かれた戦闘機が画面を縦横無尽に高速で飛び回る戦闘シーンに圧倒される。それはまるでSFX技術を駆使したSF映画のようだ。そしてサウンド面では、さまざまな国籍を持つ登場人物が、お国なまりも豊かに主人公であるプレイヤーに話しかけてくる。彼らの会話は英語の取込音声なので、日本語は字幕で表示される。

プレイヤーは戦闘機のパイロット。猫型宇宙人が治める「キルラッシュ帝国」に支配された宇宙を人類に取り戻すために戦っている。そのためには、プレイヤーは上官の命令（ミッション）に従い、敵の戦闘機を倒したり、敵地を偵察したりしなければならない。さまざまなミッションをすべてクリアするのはなかなか難しい。戦闘時にはコンピュータの操作する僚機と2機一緒に行動するので、チームワークで難関を突破してゆこう。

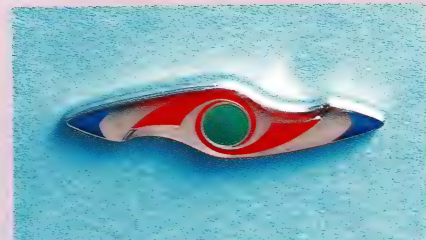
また、このゲームのもう一つの特徴として戦闘の練習モードがついていることが挙げられる。自分の戦闘機が撃墜されるとゲームオーバーになってしまうので、そうならないようこのモードで実際の戦闘時に必要な知識と技術を身につけよう。

DATA　STG
発売元：EAビクター
発売日：7月2日
価格：8,800円［税別］
メディア：CD-ROM

## プレゼント

◀好評発売中のゲームソフト。実写取り込みで表現されたウルトラマンパワードや怪獣たちが楽しい。

### 特製バッジを10名に!!

あのウルトラマンを操作して、バルタン星人などの人気怪獣と戦うACT『ウルトラマンパワード』。「REAL」本体と同時に発売されたこのソフトは、当初から高い売り上げを記録して、すでに登場している3DOソフトの中でも多くの人気を集めている。そこで、発売元のバンダイからファンの皆さんへのお礼として、㉘「特製バッジ」を10名にプレゼント。詳しい応募方法のほうは、本誌7ページを参照してほしい。

▲バッジの原型となったフラッシュプリズムは、ケイン・コスギ扮するカイ隊員がパワードへと変身するときに使用する。

# マイクロコズム

**ミクロ化して人体へ突入せよ！ 大迫力のシューティングゲーム**

▲会社社長の危機を救うため体内に突入するというストーリーは、映画『ミクロの決死圏』を思わせる。ゲームの展開とともに次々と登場してくる血管、肺、心臓といった人体内の光景は、美しさと不気味さとが同居したクラクラするような雰囲気を醸し出している。

英国のシグノシス社が開発し、国内でもFM-TOWNSやメガCDでお目見えしている『マイクロコズム』が、3DOにも登場！　これは、ミクロ化された潜行艇を操縦して人間の体内を奥深くへと突き進んでいくという、斬新な設定の3Dシューティングゲームだ。全5面からなるステージ構成や、途中で自機を乗り換えていく点など、ゲーム内容のほうはこれまで発売されたものと同じ。けれども、3DOの持つ強力なグラフィック能力によって、体内を表現した背景やメカニックな雰囲気のボスキャラなど、どこをとっても思わず息を呑むような美しい画面に仕上がっている。

◀ゲームの合間に登場するビジュアル画面も、3DOならではの美しいものになっている。

▶なぜか体内には中継ステーションが用意されており、自機の変更を行うことも！

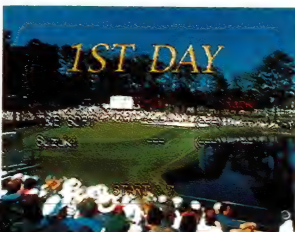
**DATA** STG

発売元：T&Eソフト
発売日：７月９日
価格：8,800円［税別］
メディア：CD-ROM

# MASTERS 遥かなるオーガスタ3

**T&Eソフトの「VRゴルフ」第2弾！ 今度はマスターズ・トーナメントに挑戦**

◀実際と同じ配置のコースをプレイしていくため、プロゴルファーの気分が気軽に味わえる。

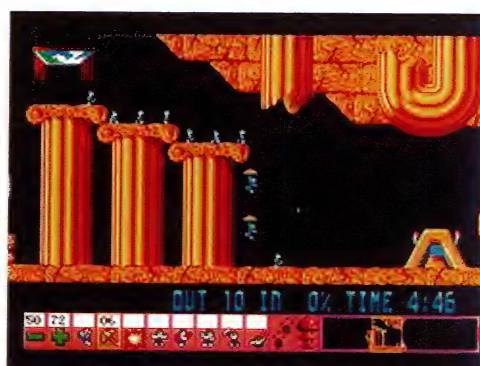
日本オリジナルの3DOソフトの中でも高い人気を誇る『ペブルビーチの波濤』。それに続くT&Eソフトの3Dゴルフシミュレーション第2弾は、マスターズ・トーナメントの舞台として知られるオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブのコースを再現している。前作同様、本物のコースを忠実に再現した全18ホールを、実写映像によるコース紹介なども交えながらプレイしていく。

▲実際のトーナメントと同様に、4日間にわたって戦うことも可能だ。

▲プレイヤー、キャディー、さらにはコース上の樹木と、画面の多くが実写取り込みによって表現されている。

**DATA** SPG

発売元：T&Eソフト
販売元：松下電器産業株式会社
発売日：７月９日
価格：9,800円［税別］
メディア：CD-ROM

# レミングス

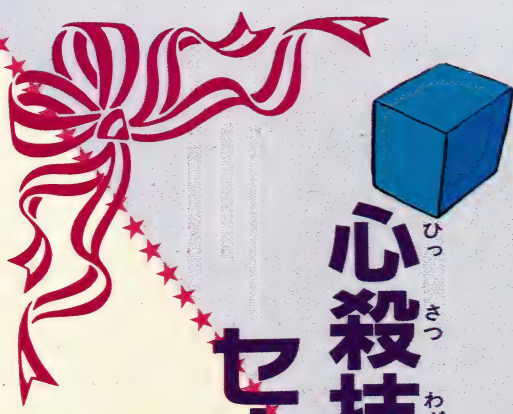
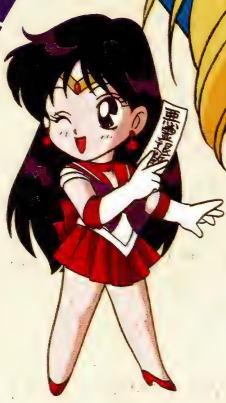
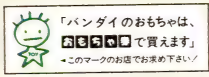
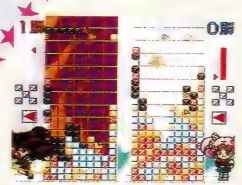
**かわいいレミングスたちを脱出させろ！ 大人気のアクションパズル、ついに登場**

◀かわいい動きのレミングスたちに目を奪われるが、実際にステージをクリアするのはけっこう大変だ。

一直線に歩き続けるレミングスたちにいろんな指示を出し、出口まで誘導していくアクションパズル『レミングス』。英国生まれのこのゲームは、国内でも多くの機種で発売されて高い人気を集めているが、今回その１作目が3DOに登場する。ステージ構成などのゲーム内容は他機種のものと変わらないが、3DO版ではCGを駆使して表現されたオープニングが追加されている。

▲穴掘りや階段作りなど、マップに応じた指示をすばやく与える必要がある。

▲3DO版で新たに加えられたオープニング画面では、立体的に表現されたレミングスたちがノコノコと歩き回る！

**DATA** PZL

発売元：EAビクター
発売日：８月６日
価格：6,800円［税別］
メディア：CD-ROM

TVアニメの声優さんたちがおなじみの声で大活躍！
心殺技でこまらせちゃえ、
セーラー戦士がパズルで激突！
仲のいいセーラー戦士たちが、こんどはパズルでバトル／隣り合った同じ色のブロックを消していく、誰にでも楽しめる簡単ルールのゲーム。途中あらわれるおじゃまブロックや便利アイテムを使って相手を邪魔しながら、ゲームクリアを目指します。もちろん、セーラー戦士たちはそれぞれに特徴のある必殺技をもっているので、キャラクター選択も重要なキーポイント。さあ、あなたはどのセーラー戦士でパズルクィーンを目指す？
新戦士が早くも登場！
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画　©BANDAI 1994
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。 ●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンダイゲームステーション 03-5828-3333 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく／ ●受付時間外の電話はおさけください。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい／

美少女戦士
セーラームーンS
こんどはパズルでおしおきよ!!
パズルゲーム
4M ¥6,800(予)[税別]
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
カラフルなブロック、多彩な必殺技など、
楽しいアニメーションでゲームを盛り上げる！
コンピュータやお友達と白熱の対戦プレイ！
7月15日
発売予定
●必殺技はキャラクターやエネルギーレベルによって多彩に変化、美しいビジュアルが画面上に展開します。
●同じ色のブロックを全部消しちゃったり、まわりのブロックを爆破しちゃったり、便利アイテムが盛りだくさん！
●クリアできなかった面からもう一度チャレンジできる、うれしいパスワード機能付き。
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

# 電撃新作予定表

『電撃王』ではPC9801、FM-TOWNS、X68000、IBM-PC、DOS／V、Macintoshなどのパソコン系ゲームだけでなく、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、3DOなどのコンシューマ系ゲームまで新作データを収録。各データは5月15日現在のもので、7月8日以降に発売される新作ソフトのものです。なお、各ゲーム機用データは、兄弟誌の『電撃スーパーファミコン』、『電撃PCエンジン』のものと共通化してあるので、さらに詳しい情報が知りたい方はこの二誌も併せて利用してね。また、表組の中のゲームタイトルで赤い文字は、今月の『電撃王』に紹介記事が掲載されているので、8〜10ページのゲームインデックスを利用して探してみよう。表組の下の各コラムは、「今月の電撃王」や「新作王」にも掲載されていない最新のゲームの話題を掲載してあるので、購入の参考にどうぞ。さあ、きみも300本を越えるこのリストから、お好みのハードの、お好みのゲームのチェックを始めよう！

## PC9801 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

TGLの人気SLGシリーズの最新作『ファーランドストーリー（仮題）』が発表された。コミカルな戦闘シーンと美しいグラフィックがどのようにパワーアップされるか期待のかかるところだ。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7／8(金) | ★Ash.（アッシュ） | 姫屋ソフト | 8.800 | AVG |
| | キングズバウンティ | スタークラフト | 9.800 | S･RPG |
| | ディスクステーション　3号 | コンパイル | 込)2.980 | ETC |
| | テトリス2＋Bonmbliss | ビーピーエス | 8.500 | PZL |
| | バイブルマスター2　～アグライアの邪神～ | グローディア | 価格未定 | SLG |
| 7／14(木) | 宇宙怪盗ファニーBee | アリスソフト | 7.500 | AVG⑱ |
| 7／22(金) | DESIRE（デザイア）～背徳の螺旋～ | シーズウェア | 7.800 | AVG⑱ |
| 7月上旬 | リザレクト | ルナーソフト | 価格未定 | AVG⑱ |
| 7月中旬 | 恭子のいぢわる(仮) | ポニーテールソフト | 7.800 | AVG⑱ |
| 7月下旬 | 科学忍者隊ガッチャマン | ファミリーソフト | 価格未定 | AVG |
| | 牝猫秘書室 | Cat's Pro | 価格未定 | AVG⑱ |
| 7月予定 | ★ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント | アスキー | 12.800 | RPG |
| | F117A　ナイトホーク | マイクロプローズジャパン | 12.800 | SLG |
| | 戯画もーしょん | インターハート | 価格未定 | RPG⑱ |
| | 98スタジアム(仮) | 日本ソフテック | 価格未定 | ACT |
| | 時空救助隊ペンタス～那由他の果てに～ | 遊演体 | 9.800 | RPG |
| | シンジケート | EAビクター | 12.800 | SLG |
| | タイトル未定 | デザイアー | 価格未定 | AVG⑱ |
| | ツモバカ日記 | アボガドパワーズ | 価格未定 | TBL⑱ |
| | Teen | カスタム | 7.800 | AVG⑱ |
| | ★デッド フォース | 風雅システム | 価格未定 | SLG |
| | To Five | パームツリーSOFT | 7.800 | AVG⑱ |
| | VIPER-GTS | ソニア | 6.800 | AVG⑱ |
| | ★ファーランドストーリー幻想曲天使の涙(仮) | TGL | 価格未定 | SLG |
| | 魔導学院R | フォーサイト | 価格未定 | SLG⑱ |
| | 魔竜学園(仮) | ピーチソフト | 価格未定 | RPG⑱ |
| | 夢幻夜想曲 | アプリコット | 価格未定 | AVG⑱ |
| | MONDOW LOAD | ボーウェンソフトウェア | 込)2.900 | TBL |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7月予定 | RANZE(仮) | PLUM | 価格未定 | RPG |
| 8／1(月) | 野武士 | ソフトプラン | 3.800 | SLG |
| 8／5(金) | Kremlin Twilight　グレチカ編 | Witty Wolf | 3.333 | S･ETC |
| 8月中旬 | 機甲装神ヴァルカイザーII | サイレンス | 7.800 | AVG |
| 8月下旬 | あにまーじゃんX | ソニア | 8.800 | TBL |
| 8月予定 | ヴェイル オブ ダークネス～呪われた予言～ | ビング | 12.800 | AVG |
| | 宇宙の騎士テッカマンブレード　オービタルリング奪回作戦(仮) | マトリクス | 9.800 | SLG |
| | クイズ大作戦(仮) | ユーコム | 予)5.800 | ETC⑱ |
| | Star Platinum | カスタム | 7.800 | TBL⑱ |
| | PIC UP麻雀マスター | ブラザー工業タケル事務局 | 込)6.800 | TBL |
| 夏／予定 | 空母戦記 | ジェネラル・サポート | 価格未定 | SLG |
| | はっちゃけあやよさん5 | ハード | 価格未定 | AVG⑱ |
| | 舞夢 | スタジオトゥインクル | 8.800 | RPG⑱ |
| 9／9(金) | ギア・ワークス | スタークラフト | 6.800 | PZL |
| 9月予定 | エンデバトラー(仮) | ディスカバリー | 8.800 | ACT⑱ |
| | 聖アップル学園 | ボンびいボンボン！ | 価格未定 | SLG⑱ |
| | ワイルド・フォース　GAOGAO! 3rd | フォア・ナイン | 価格未定 | AVG⑱ |
| 10／7(金) | Kremlin Twilight　ダイヤモンド編 | Witty Wolf | 3.333 | TBL |
| | スペース・ハルク | スタークラフト | 12.800 | SLG |
| | ラグナレック | グローディア | 価格未定 | S･RPG |
| 10／21(金) | スター・ファイア | スタークラフト | 12.800 | RPG |
| 10月予定 | アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII | ビング | 12.800 | RPG |
| 11／11(金) | ライム・スター | スタークラフト | 9.800 | SLG |
| 11月中旬 | VIPER-V12 | ソニア | 7.800 | AVG⑱ |
| 11月予定 | Queen's Forest | ボーウェンソフトウェア | 込)4.000 | AVG |
| 秋／予定 | ロード・オブ・ウォーズ2(仮) | システムソフト | 価格未定 | SLG |
| 12／9(金) | Kremlin Twilight　（黄昏のクレムリン） | Witty Wolf | 価格未定 | A･ETC |
| | ランズ・オブ・ロア | スタークラフト | 12.800 | RPG |
| 12月中旬 | グレイストンサーガ－魔界の泉－ | ペガサスジャパン | 価格未定 | SLG |
| 12月下旬 | 忘れえぬ炎 | 遊演体 | 12.800 | RPG |
| 年内 | ごくらく天国　巨桃の園之巻 | ピンキィソフト | 価格未定 | RPG⑱ |
| 冬／予定 | クリスタニア | システムソフト | 価格未定 | RPG |
| 95年未定 | 水龍士III | ソフト屋しゃんばら | 価格未定 | RPG |
| 未定 | DOOM | イマジニア | 価格未定 | STG |
| | ｱﾀﾞﾙﾄｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄ　イヤラシックパーク | Lucifer Soft | 7.800 | AVG⑱ |
| | ウルフィッシュ・ギャロップ | パンドラボックス | 価格未定 | RPG |
| | オーガリアン　亜人伝 | エレメンタル | 価格未定 | R･SLG |
| | 義母(仮) | フェアリーテール･ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ | 7.800 | AVG⑱ |
| | 銀河英雄伝説IV | ボーステック | 価格未定 | SLG |
| | クリスタル・リナール | D. O. | 価格未定 | RPG⑱ |
| | 激闘！日清・日露海戦史 | ジェネラル・サポート | 価格未定 | SLG |
| | 幻世喜譚 | コンパイル | 8.800 | RPG |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | サイバーナイト | トンキンハウス | 価格未定 | RPG |
| | シムアース＆シムアントCD | イマジニア | 14.800 | SLG |
| | ＪＩＮＮ［ジン］～永遠の勇士～ | 天津堂 | 価格未定 | RPG⑱ |
| | Ｓｕｐｅｒ野球道'93'94年度データ改定版 | 日本クリエイト | 価格未定 | SLG |
| | スローターハウス～淫獣屋敷へようこそ～ | ＦＩＸ | 6.800 | AVG⑱ |
| | ＺⅡ（ゼータ２） | トンキンハウス | 価格未定 | AVG |
| | たまご料理 | ボンびいボンボン！ | 価格未定 | AVG⑱ |
| | 電撃ナース２～モアセクシー～ | カクテル・ソフト | 8.800 | AVG |
| | ヌーク Ⅲ | ボンびいボンボン！ | 価格未定 | AVG⑱ |
| | ＨＹＰＥＲ－ＶＩＰＥＲ | ソニア | 7.800 | AVG⑱ |
| | ハイリワード(仮) | エニックス | 価格未定 | SLG |
| | ＰＯＷＥＲ ＴＨＡＴＳ！ | ボーウェンソフトウェア | 価格未定 | AVG⑱ |
| | 秘密指令１９１９ | フェアリーテール・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ | 価格未定 | AVG⑱ |
| | ブランマーカー２ | Ｄ．Ｏ． | 価格未定 | RPG⑱ |
| | プレシオスの夢（仮） | トンキンハウス | 価格未定 | AVG |
| | 魔導戦士 | エレメンタル | 価格未定 | RPG |
| | 満開電飾Ⅲ | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | ETC |
| | メルクリウスプリティ(妖精伝説) | ＮＥＣアベニュー | 価格未定 | SLG |

# PC9821

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

パソコン

**移植のめだつ9821だが、そろそろ9821オリジナルのゲームの発売を期待したいところだ。**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7／8(金) | キングズバウンティ | スタークラフト | 9.800 | S・RPG |
| 7／15(金) | ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨﾌﾞｼﾘｰｽﾞvol.3 ＡＹＡ | データウエスト | 価格未定 | AVG |
| 7月予定 | ★ ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント | アスキー | 12.800 | RPG |
| | ★ スタークルーザーⅡ | ジャパンホームビデオ | 価格未定 | AVG |
| 8月予定 | ヴェイル オブ ダークネス～呪われた予言～ | ビング | 12.800 | AVG |
| | ストライクコマンダー | ＥＡビクター | 12.800 | SLG |
| | ★ ロボット格闘ゲーム(仮) | システムソフト | 価格未定 | ACT |
| 9月予定 | シャドウキャスター | ＥＡビクター | 12.800 | ACT |
| 10／7(金) | スペース・ハルク | スタークラフト | 12.800 | SLG |
| 10／21(金) | スター・ファイア | スタークラフト | 12.800 | RPG |
| 10月予定 | アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ | ビング | 12.800 | RPG |
| | ウィング・コマンダー プライベティア | ＥＡビクター | 価格未定 | SLG |
| 11／11(金) | ライム・スター | スタークラフト | 9.800 | SLG |
| 11月予定 | 上海４ | ＥＡビクター | 価格未定 | PZL |
| 秋／予定 | ★ アローン・イン・ザ・ダーク２ | アローマイクロテックス | 価格未定 | AVG |
| 12／9(金) | ランズ・オブ・ロア | スタークラフト | 12.800 | RPG |
| 未定 | ウルティマ アンダーワールド | ＥＡビクター | 価格未定 | RPG |
| | ウルティマⅧ ～ザ・ペイガン～ | ＥＡビクター | 価格未定 | RPG |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | クリスタル・リナール | Ｄ．Ｏ． | 価格未定 | RPG⑱ |
| | パシフィックストライク | ＥＡビクター | 価格未定 | SLG |
| | ブランマーカー２ | Ｄ．Ｏ． | 価格未定 | RPG⑱ |

# FM-TOWNS

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

**PC9801版で人気の高かった美少女RPG『ミラージュ２』の移植が決定したぞ。TOWNSならではの機能を生かしてどのように移植されるか楽しみだ。**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7／8(金) | キングズバウンティ | スタークラフト | 9.800 | S・RPG |
| 7月上旬 | ＥＭＩＴ Vol.２ 命がけの旅 | 光栄 | 8.800 | ETC |
| 7月予定 | ★ ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント | アスキー | 12.800 | RPG |
| | 現代大戦略ＥＸスペシャル | ビング | 12.800 | SLG |
| | シンジケート | ＥＡビクター | 12.800 | SLG |
| | ★ スタークルーザーⅡ | ジャパンホームビデオ | 価格未定 | AVG |
| | 虹色電飾娘 | Ｉ．Ｓ．Ｃ． | 9.800 | TBL |
| | ＭＩＲＡＧＥ２ | ディスカバリー | 予)9.800 | RPG⑱ |
| | ★ レッスルエンジェルス３ | グレイト | 予)8.800 | TBL |
| 8月予定 | ヴェイル オブ ダークネス～呪われた予言～ | ビング | 12.800 | AVG |
| | ストライクコマンダー | ＥＡビクター | 12.800 | SLG |
| | ＨＩＧＨ ＳＣＨＯＯＬ ＷＡＲ | Ｉ．Ｓ．Ｃ． | 8.800 | SLG |
| 夏／予定 | プリンセスメーカー２ | ガイナックス | 14.800 | SLG |
| 9／14(水) | 宇宙怪盗ファニーＢｅｅ | アリスソフト | 7.500 | AVG⑱ |
| 9月予定 | シャドウキャスター | ＥＡビクター | 12.800 | ACT |
| | ブランディア | ビング | 9.800 | ACT |
| 10／7(金) | スペース・ハルク | スタークラフト | 12.800 | SLG |
| 10月予定 | アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ | ビング | 12.800 | RPG |
| | レッスルエンジェルスＳＰ | グレイト | 9.200 | TBL⑱ |
| 11月予定 | プリルラ | ビング | 9.800 | ACT |
| 秋／予定 | ★ アローン・イン・ザ・ダーク２ | アローマイクロテックス | 価格未定 | AVG |
| 12／9(金) | ランズ・オブ・ロア | スタークラフト | 12.800 | RPG |
| 春／予定 | 侍スピリッツ | ジャパンホームビデオ | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ★ 餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ | ジャパンホームビデオ | 価格未定 | ACT |
| | 義母(仮) | フェアリーテール・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ | 8.800 | AVG⑱ |
| | クリスタル・リナール | Ｄ．Ｏ． | 価格未定 | RPG⑱ |
| | ディック | アモルファス | 8.800 | STG |
| | ヌーク Ⅰ・Ⅱ カップリング | ボンびいボンボン！ | 価格未定 | AVG⑱ |
| | ブランマーカー２ | Ｄ．Ｏ． | 価格未定 | RPG⑱ |
| | ポッキー／ポッキー２／ＰＯＮＹＯＮ | ポニーテールソフト | 価格未定 | A・BL⑱ |
| | 魔法大作戦 | ＥＡビクター | 価格未定 | STG |
| | ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－ | ハミングバードソフト | 予)12.600 | RPG |

## "遊演体フェア"開催

大人気のネットゲームをはじめ、TRPG、パソコンゲームと幅広いメディアでの展開を続けている遊演体。現在、小田急線相模大野駅前にある「ブックス アミ本店」では、"遊演体フェア"を開催中だ。６月30日までのフェア期間中には、これまで発売された遊演体関連の商品がすべて販売されるほか、土曜・日曜には、各種のイベントも行われる。開発中のパソコンゲームのデモやネットゲームのミニイベントなどに加え、遊演体で活躍している漫画家、作家のみなさんのサイン会も実現。サイン会のゲストには、コンピュータゲーム『時空救助隊ペンタス～那由他の果てに～』のビジュアルを手掛ける漫画家の菅野博士氏、『夜桜忍法帖』のイラストでおなじみのITOYOKO氏、『蓬萊学園』シリーズの著者新城十馬氏などが予定されている。

## パノラマコットン

アーケードゲーム『コットン』のシステムを一新して、さらにエキサイティングになったメガドラ用ソフト『パノラマコットン』がまもなく発売される。発売元のサンソフトでは、『コットン』ファンなら思わずニヤリとする"オリジナル湯のみ"を、なんと応募者全員にもれなくプレゼント！ けれどもこれに応募するためには、送料390円分の切手のほか、発売されたソフトに同封された専用封筒が必要。さらに期間は発売日から２週間以内（消印有効）と限定されている。つまり発売日から２週間以内に『パノラマコットン』を購入した人だけの特典というわけだ。肝心のソフトのほうは、８月中旬に発売の予定。正確な発売日は、今後の発表を楽しみに待っていてほしい。

## X68000 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

**PC9801版やTOWNS版で好評だった『クィーンオブデュエリスト外伝＋α』がブラザー工業TAKERU事務局から発売される。アクションに定評のあるX68000だけに移植を待っていたユーザーも多いのでは？**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7／10(日) | 宝魔ハンターライム最終回 Ｓｐｅｃｉａｌ | サイレンス | 込)2.000 | AVG |
| 7／14(木) | 宇宙怪盗ファニーＢｅｅ | アリスソフト | 7.500 | AVG⑱ |
| 7月予定 | 餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ | 魔法株式会社 | 価格未定 | ACT |
| | クィーンオブデュエリスト外伝＋α | ブラザー工業タケル事務局 | 9.800 | ACT⑱ |
| | レッスルエンジェルス３ | ブラザー工業タケル事務局 | 込)5.800 | TBL |
| 未定 | ＪＩＮＮ［ジン］～永遠の勇士～ | 天津堂 | 価格未定 | RPG⑱ |
| | 地球防衛　Ｍｉｒａｃｌｅ Ｆｏｒｃｅ | カスタム | 価格未定 | STG |
| | 魔法大作戦 | ＥＡビクター | 価格未定 | STG |
| | 龍虎の拳 | 魔法株式会社 | 価格未定 | ACT |
| | レッスルエンジェルス３ | グレイト | 価格未定 | TBL |

## その他 パソコン

※表組の中のタイトル後ろの（Ｉ）はIBM-PC、(D) はDOS／V、(W) はWindows、(M) はMacintoshです。⑱は18禁のゲームです。

**その他の機種のラインナップ（といってもDOS／VやMacがほとんどなのだが）を見てみるとやはり海外移植ものが多いようだ。しかし国産ゲームのラインナップも少しずつ出てきているようだ。また、Windows対応のソフトも増えつつある。ゆっくりと、しかし確実に時代は動いているのだ。**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7／8(金) | ★ アローン・イン・ザ・ダーク２(D) | アローマイクロテックス | 価格未定 | AVG |
| | 小松みゆき ｆｏｒ Ｊａｎｉｓ(M) | ジャニス | 4.900 | ETC⑱ |
| | 小松みゆき ｆｏｒ Ｊａｎｉｓ(W) | ジャニス | 4.900 | ETC⑱ |
| 7／29(金) | ＳＥＣＲＥ⑨吉野美佳(M) | グラムス | 4.900 | ETC |
| | ＳＥＣＲＥ⑨吉野美佳(W) | グラムス | 4.900 | ETC |
| 7月中旬 | ＡⅣＰＲＯ(W)(仮) | アートディンク | 価格未定 | SLG |
| 7月予定 | ウィニングポスト(M) | 光栄 | 価格未定 | SLG |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7月予定 | ★ ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント(D) | アスキー | 12.800 | RPG |
| | シンジケート(M) | ＥＡビクター | 12.800 | SLG |
| | レッスルエンジェルス３(D) | グレイト | 予)8.800 | TBL |
| 8／12(金) | ダーウィンズジレンマ(W) | スタークラフト | 4.800 | PZL |
| 8月予定 | テレフォンＱビッグ(W) | Ｉ．Ｓ．Ｃ． | 価格未定 | SLG |
| | パワーポーカー(M) | ＥＡビクター | 9.800 | TBL |
| 夏／予定 | ＣＹＢＥＲ ＮＯＳＡＵＲ(D) | Ｉ．Ｓ．Ｃ． | 価格未定 | SLG |
| | Ｐｏｌｉｃｅ Ｑｕｅｓｔ ４(D) | シエラオンラインジャパン | 価格未定 | AVG |
| 9／9(金) | ギア・ワークス(W) | スタークラフト | 6.800 | PZL |
| 10月予定 | レッスルエンジェルス３(M) | グレイト | 予)8.800 | TBL |
| 11月予定 | レッスルエンジェルスＳＰ(D) | グレイト | 9.200 | TBL⑱ |
| 未定 | ストライクコマンダー(D) | ＥＡビクター | 12.800 | SLG |
| | ダンジョンマスターII　スカルキープ(D) | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | RPG |
| | ダンジョンマスターII　スカルキープ(M) | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | RPG |
| | ＴＦＸ(D) | イマジニア | 価格未定 | SLG |
| | パワーモンガー(M) | ＥＡビクター | 9.600 | SLG |

## 3DO 3DO

※詳しいゲーム内容や、さらにデータが見たい人は、P28ページからの特集を読もう。最終確定のデータはそちらにものっています。

**３月20日の発売から２カ月半が経過した３DOだが、もうみんなはあの美しい画面を体験しただろうか？まだの人はパソコンショップの店頭などのデモを見てみよう。持っていなかった人も欲しくなるぞ！**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 7／9(土) | ★ マイクロコズム | Ｔ＆Ｅソフト | 8.800 | 3D STG |
| | ★ マスターズ　遙かなるオーガスタ | Ｔ＆Ｅソフト/Panasonic | 9.800 | 実写 SPG |
| 7月上旬 | ★ スーパーウィングコマンダー | ＥＡビクター | 8.800 | 3D STG |
| 7月予定 | カラクリコースター | Ｔ＆Ｅソフト | 8.800 | PZL |
| 8月上旬 | ★ レミングス | ＥＡビクター | 6.800 | PZL |
| 夏／予定 | アローン・イン・ザ・ダーク | ポニーキャニオン | 価格未定 | 3D AVG |
| 秋／予定 | ウィニングポスト | 光栄 | 価格未定 | SLG |
| | 信長の野望・覇王伝 | 光栄 | 価格未定 | SLG |
| 12月末 | 卒業～Ｇｒａｄｕａｔｉｏｎ～ | ＳＨＡＲＲＯＣＫ | 価格未定 | SLG |
| 春／予定 | 三國志Ⅳ | 光栄 | 価格未定 | SLG |
| 未定 | ショック・ウェーブ(仮) | ＥＡビクター | 価格未定 | 3D STG |
| | ＳＥＣＲＥ　ー細川ふみえー(仮) | グラムスｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞﾗﾎﾞ | 価格未定 | ETC |
| | ツイステッド | ＥＡビクター | 8.800 | 実写 TBL |
| | 麻雀狂時代～ＡＶギャル制服編～ | マイクロネット | 価格未定 | TBL⑱ |
| | ロード・ラッシュ(仮) | ＥＡビクター | 価格未定 | RCG |
| | ワールドカップストライカー | ココナッツジャパン | 価格未定 | SPG |

## 5月号プレゼント当選発表

『ファイナルファンタジーVI』スーパーファミコンソフト　千葉県・及川明彦　東京都・下田博昭　東京都・浦橋亮　新潟県・長谷川豊　茨城県・須藤嵩『ファイナルファンタジーVI』テレホンカード　東京都・博田祐二　新潟県・小杉一良　東京都・澤田元織『ファイナルファンタジーVI』CD　新潟県・浜川稔和　奈良県・石原一幸　愛知県・伊藤智策『餓狼伝説２』X68000ソフト　5インチ　岐阜県・田中敬久　鳥取県・中村正樹　神奈川県・持田真一『レヴァリィ』PC9801ソフト　5インチ　愛知県・中條健　静岡県・越波丘　山梨県・小林英幸　愛知県・勝真一　東京都・大藤恭央『キーパー』X68000ソフト　5インチ　北海道・図司康裕　東京都・大久保成志郎　大阪府・谷崎浩司　新潟県・滝澤智行『女子校生少女伝説』FM-TOWNSソフト　岐阜県・山田茂樹　京都府・草郷一也『ドラゴンハーフ』サイン色紙　岐阜県・吉田伸幸　埼玉県・国井孝之　奈良県・中野辰彦『リバーサー氷結都市TOKYO』セルポスター　大阪府・福永高志　神奈川県・鷲

尾正樹　福岡県・久我敏暢　京都府・岡田伸一　埼玉県・鈴木卓也『スーパーストリートファイターIIX』ポスター　大阪府・中塚和彦　千葉県・関弥伸英　熊本県・中川道　埼玉県・森川陽介　宮城県・吉野真一『フライング・パワー・ディスク』フリスビー　東京都・川崎智央　愛知県・古橋直樹　埼玉県・倉渕弘朗　栃木県・大谷淳　茨城県・古川誉『スーパーリアル麻雀PⅣ』ポストカード　神奈川県・一色康介　東京都・工藤正人　秋田県・矢野貴志　東京都・青木隆　宮城県・氏家真澄　神奈川県・高橋学　栃木県・永岡浩充　東京都・平井謙一　兵庫県・九鬼和弘　東京都・加賀信行『爆笑アーサー王』福岡県・橘周作『水滸伝の謎』東京都・坂根敏幸『孔明の牙』神奈川県・三次健一『フライトシュミレーター５　コンプリート』群馬県・樋口剛介　埼玉県・羽毛田敏行　東京都・金田淳　栃木県・西川由美子

当選者は、以上59名のみなさんです。自分の名前を見つけられたかな？

商品の発送は７月末を予定しています。到着を楽しみに待っててください。

# SUPER FAMICOM スーパーファミコン

**形態** B バックアップ P パスワード M マウス対応 T マルチタップ対応 **ジャンル** ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RCG レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A･PZL アクションパズル A･PPG アクションロールプレイング S･PPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

**SFC版の『餓狼伝説SPECIAL』の発売日がいよいよ来月に迫ってきた。前作の『餓狼伝説２』の移植度が素晴らしかっただけに、期待のかかるところだ。今回は前作にあったような隠しコマンドは入っているのだろうか？また、チュンソフトからサウンドノベルシリーズの第二弾『かまいたちの夜』が夏に発売の予定だ。第一弾の『弟切草』は森の中の一軒家を舞台にしたサイコホラータッチの物語だったが、今回は雪に閉じ込められた真冬の山荘を舞台に、現実的でサスペンスタッチの物語が展開するらしいぞ。この２本は今月の「新作王」で紹介しているので要チェックだ！。**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| ７／８(金) | スラップスティック | エニックス | 9.600 | B | RPG |
| | ★ つり太郎 | パック･イン･ビデオ | 9.800 | B | SLG |
| | 天龍源一郎のプロレスレヴォリューション | ジャレコ | 予)9.800 | T | SPG |
| | ドラッキーのＡりーぐさっかー | イマジニアズーム | 9.800 | P | SPG |
| | ★ パチスロ研究 | 魔法株式会社 | 9.500 | | ETC |
| | ★ 美女と野獣 | ハドソン | 8.500 | | ACT |
| ７／15(金) | 歌舞伎町リーチ麻雀東風戦 | ポニーキャニオン | 8.800 | B･M | ETC |
| | ★ キーパー | データム･ポリスター | 7.200 | | PZG |
| | ジャングルブック | ヴァージンゲーム | 9.800 | | ACT |
| | ソード･ワールドSFC２ いにしえの巨人伝説 | Ｔ＆Ｅソフト | 9.900 | B | RPG |
| | たかこのウルトラ競馬(仮称) | カルチャーブレーン | 9.800 | B | SLG |
| ７／22(金) | 超原人 | ハドソン | 8.800 | | ACT |
| ７／25(月) | グーフィーとマックス 海賊島の大冒険 | カプコン | 7.800 | P | ACT |
| ７／29(金) | ★ 餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ | タカラ | 10.900 | | ACT |
| | 中嶋悟監修 スーパーＦ-１ＨＥＲＯ'94 | バリエ | 9.500 | B | RCG |
| | ハットトリックヒーロー２ | タイトー | 8.900 | P･T | SPG |
| | ロードランナーツイン ジャスティとリバティの大冒険 | Ｔ＆Ｅソフト | 8.800 | P | PZG |
| ７月上旬 | 押忍！空手部 | カルチャーブレーン | 価格未定 | P | ACT |
| | Ｇ２.ジェノサイド | ケムコ | 9.800 | | ACT |
| | ★ テトリスフラッシュ | ＢＰＳ | 価格未定 | P | PZG |
| ７月中旬 | ★ スーパーＦ１ サーカス３ | 日本物産 | 9.800 | B | RCG |
| ７月下旬 | キッドクラウンのクレイジーチェイス | ケムコ | 価格未定 | | ACT |
| | ★ サイバーナイトII 地球帝国の野望 | トンキンハウス | 9.800 | B | RPG |
| | ★ Ｊリーグサッカー プライムゴール２ | ナムコ | 価格未定 | P | SPG |
| | スーパー･ドラッケン | ケムコ | 予)9.800 | B | RPG |
| | スーパーニチブツマージャン３吉本劇場(仮) | 日本物産 | 価格未定 | | ETC |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| ７月予定 | 甲子園３ | 魔法株式会社/四次元 | 予)9.800 | B･T | SPG |
| | サージェントサンダースコンバット | ヨネザワPR21 | 12.800 | B･M | SLG |
| | ザ･ストリート･バスケットボールジャミット | ヴァージンゲーム | 予)9.800 | | SPG |
| | サンサーラ･ナーガ２ | ビクターエンタテインメント | 9.800 | B | RPG |
| | スーパー高校野球 一球入魂 | アイマックス | 9.800 | B | SPG |
| | スーパー花札 | アイマックス | 8.800 | | ETC |
| | ＺＯＯＬのゆめぼうけん | インフォコム | 8.800 | P | ACT |
| | 全日本女子プロレス公認 ファイプロ女子オールスタードリームスラム | ヒューマン | 価格未定 | T | SPG |
| | ダウン･ザ･ワールド Falling Down Into The Worlds End | アスキー | 予)9.800 | B | RPG |
| | バックス･バニー はちゃめちゃ大冒険 | サンソフト | 9.200 | | ACT |
| | バトルＺＥＱＵＥ伝 | アスミック | 9.800 | | ACT |
| | 必勝 スリーセブンファイターII | バップ | 価格未定 | P | ETC |
| | 麻雀戦国物語 | 四次元 | 予)9.300 | B | ETC |
| ８月上旬 | 新日本プロレスバトルフィールドIN闘強導夢 | バリエ | 9.980 | T | SPG |
| | スーパーチャイニーズワールド３ | カルチャーブレーン | 9.800 | P | ACT |
| ８月下旬 | スーパーウルトラサッカー | カルチャーブレーン | 9.800 | | SPG |
| ８月予定 | アップルシード | ヴィジット | 予)9.800 | | ACT |
| | アリョール(仮称) | アルトロン | 価格未定 | | PZG |
| | アルバートオデッセイ外伝 翼の記憶 | サンソフト | 価格未定 | B | RPG |
| | ★ 鬼神降臨伝 ＯＮＩ | バンプレスト | 価格未定 | B | RPG |
| | 上海III | サンソフト | 価格未定 | | PZG |
| | すーぱー忍者くん | ジャレコ | 価格未定 | | ACT |
| | スーパーパチンコ(仮称) | アイマックス | 9.800 | B | ETC |
| | スーパーパワーリーグ２ | ハドソン | 価格未定 | B | SPG |
| | 綱取物語 | ケイエスエス | 価格未定 | | SPG |
| | ＤＥＡＲ ＢＯＹＳ | ユタカ･バンダイ | 予)9.800 | B | SPG |
| | 熱血バレーボールニッポンチャチャチャ | パック･イン･ビデオ | 8.900 | P･T | SPG |
| | ポパイ「いじわる魔女シーハッグ」の巻 | テクノスジャパン | 予)9.500 | | ACT |
| | レミングス２ | サンソフト | 9.800 | B･M | PZG |
| 夏／予定 | ★ かまいたちの夜 | チュンソフト | 予)9.800 | B | ETC |
| | ★ シヴィライゼーション 世界七大文明 | アスミック | 価格未定 | B | SLG |
| | ジグソーパーティー | ホリ電機 | 価格未定 | | PZG |
| | スーパーハスラー | ポニーキャニオン | 価格未定 | B | ETC |
| | ゼロヨンチャンプＲＲ | メディアリング | 価格未定 | B･T | RCG |
| | 美少女戦士セーラームーンＳ こんどはパズルでおしおきよ！ | バンダイ | 予)6.800 | P･M | PZG |
| | ｐｉｎｂａｌｌ ＰＩＮＢＡＬＬ | ココナッツジャパン | 予)9.980 | | ETC |
| | 松村の挑戦「地上最強の男になりたい！」(仮) | ショウエイシステム | 価格未定 | | ACT |
| | 魔法ぽいぽい ぽいっと！ | タカラ | 8.800 | | PZG |
| | ★ ライブ･ア･ライブ | スクウェア | 価格未定 | B | RPG |
| | ＷＩＬＤ ＧＵＮＳ | ナツメ | 価格未定 | | STG |
| ９月下旬 | スーパー飛龍の拳ファイティングウォーズ | カルチャーブレーン | 価格未定 | P | ACT |
| | 忍たま乱太郎 | カルチャーブレーン | 価格未定 | P | A･RPG |
| | ノスフェラトゥ | セタ | 9.500 | | ACT |
| | ラリー･ニクソン、スーパー･バス･フイッシング | キングレコード | 予)9.800 | B | ACT |
| ９月予定 | 蒼き伝説 シュート！ | ケイエスエス | 価格未定 | | SPG |
| | スーパー麻雀３ | アイマックス | 9.800 | B･M | ETC |
| | 船木誠勝 HYDRID WRESTLER 闘技伝承(仮称) | テクノスジャパン | 9.800 | | SPG |

## ＴＶ版アニメ『餓狼伝説』特別上映イベント開催決定!!

いよいよ７月中旬より、劇場版アニメとして松竹洋画系で公開の『餓狼伝説』。完全オリジナルストーリーでスクリーンに登場する『餓狼』のキャラたちがどんな活躍を見せてくれるのか、ゲームファンもアニメファンも絶対見逃がせない作品だよね。

ところで、みんなも知っているとおり『餓狼伝説』のアニメ化というのは、ＴＶスペシャル版が最初だったんだよね。そこで「電撃」では、あの名作ＴＶアニメ『餓狼伝説』の特別上映会の開催を緊急決定したぞ！ 劇場版アニメの公開を記念して、ＴＶアニメスペシャル２本を劇場以上の大きなスクリーンで見てもらおう、という企画なんだ。もちろん、豪華ゲストにも参加してもらえる予定になってるし、お約束の大プレゼント大会もあるし、劇場版アニメのダイジェスト版特報まで見られちゃう、超ウレシイ内容だぞ。もちろん『電撃王』の読者のみなさんは無料ご招待!! 約800人分の席を用意して待っているから、今すぐ、ハガキで応募してほしい。特別上映会イベントの開催は右のとおり。時間がないから、本当に今すぐハガキを出してくださいね。(なお、電話でのお問い合わせは受け付けていません)。

『餓狼伝説』ＴＶ版アニメ特別上映会
とき：７月29日(金) 16：30 開場 17：00 開演
ところ：日本青年館 大ホール
(ＪＲ千駄ヶ谷駅・信濃町駅より各徒歩７分)
応募先：〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
メディアワークス「餓狼伝説」上映会係
応募締切：７月８日(金)(必着)
応募方法：ハガキに①住所、②氏名、③年令(学年)、④職業(学校名)、⑤電話番号、⑥何を見て応募したか、を書いて上記あて先へ送ってください。

※応募が多数の場合は抽選のうえ、ご招待状を発送させていただきます。

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 9月予定 | リーディングジョッキー | カロッツェリアジャパン | 9.800 | B | ACT |
| 10月下旬 | ウルトラ麻雀(仮称) | カルチャーブレーン | 価格未定 | | ETC |
| 10月予定 | なるほど！ ザ・ワールド | トミー | 価格未定 | | ETC |
| 11月下旬 | ウルトラ競馬2(仮称) | カルチャーブレーン | 価格未定 | | SLG |
| 秋／予定 | ウルティマVII ブラックゲート | ポニーキャニオン | 価格未定 | B | RPG |
| | ジェリーボーイ2 ちょっとあぶない遊園地 | EPICソニーレコード | 価格未定 | | ACT |
| | 将棋聖天II | 魔法株式会社/四次元 | 価格未定 | B・M | ETC |
| | 卒業 先生 麻雀しよ！ | ケイエスエス | 価格未定 | | ETC |
| | FEDA エンブレム・オブ・ジャスティ | やのまん | 価格未定 | B | S・RPG |
| | マグナブラバン 遍歴の勇者 | アスク講談社 | 価格未定 | B | RPG |
| | 負けるな！魔剣道 決めろ！ 妖怪総理大臣 | データム・ポリスター | 価格未定 | P | ACT |
| 12月予定 | シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲 | カルチャーブレーン | 価格未定 | B | RPG |
| 年末 | モンスターメーカーキッズ 王様になりたい | ソフエル | 価格未定 | B・T | ETC |
| 未定 | アルバートオデッセイ2 | サンソフト | 価格未定 | B | S・RPG |
| | アンジェリーク | 光栄 | 価格未定 | B | SLG |
| | アンダーカバーコップス | アイレム | 9.800 | | ACT |
| | ウィザードリイVI ベイン・オブ・コズミック・フォージ | アスキー | 価格未定 | B | RPG |
| | ウィザップ 暗黒の王 | アスキー | 予)9.900 | B | RPG |
| | ウイニングジョッキー(仮称) | ナムコ | 価格未定 | | SLG |
| | 永遠のフィレーナ | 徳間書店インターメディア | 9.800 | B | RPG |
| | ECO AID(仮称) | インテック | 価格未定 | B | SLG |
| | エストポリス伝記II | タイトー | 価格未定 | B | RPG |
| | エスパークス 異次空からの来訪者 | トミー | 予)9.500 | B | A・RPG |
| | おざなりダンジョン | セタ | 価格未定 | B | RPG |
| | お茶の間伝説 | I・G・S | 予)8.900 | B | ETC |
| | おでかけレスター れれれのれ | アスミック | 価格未定 | | ACT |
| | 元祖！パチスロ日本一(仮称) | ココナッツジャパン | 価格未定 | | ETC |
| | 元祖！パチンコ王(仮称) | ココナッツジャパン | 価格未定 | | ETC |
| | キャプテン翼V | テクモ | 価格未定 | B | SLG |
| | グラン・ヒストリア 幻史世界記(仮称) | バンプレスト | 価格未定 | B | S・RPG |
| | クレイファイター | タイトー | 価格未定 | | ACT |
| | 高校サッカー 全国制覇の夢 | サンソフト | 価格未定 | P | SPG |
| | サウンドファンタジー | 任天堂 | 価格未定 | B・M | ETC |
| | ザ・グレイトバトルIV | バンプレスト | 価格未定 | P | ACT |
| | The・心理ゲームII(仮称) | ヴィジット | 価格未定 | B | ETC |
| | サムライスピリッツ | タカラ | 価格未定 | | ACT |
| | ザ・ラストバトル | テイチク | 予)9.800 | B | RPG |
| | サンリオ上海 | キャラクターソフト | 予)6.980 | P・M | ACT |
| | 実戦パチンコ必勝法 | サミー | 価格未定 | | ETC |
| | 少年忍者サスケ | サンソフト | 価格未定 | | ACT |
| | 白いリングへ | ポニーキャニオン | 価格未定 | | SPG |
| | 新ジャングルの王者ターちゃん | バンダイ | 価格未定 | | ACT |
| | スーパーカジノII(仮称) | ココナッツジャパン | 価格未定 | P | ETC |
| | スーパーノバ | コピアシステム | 価格未定 | | STG |
| | ストリートダンク(仮称) | 日本物産 | 価格未定 | P | SPG |
| | スペースフロンティア | 光栄 | 価格未定 | B | SLG |
| | 大貝獣物語 | ハドソン | 価格未定 | B | RPG |
| | タイムスリップ | ビック東海 | 予)8.500 | | STG |
| | タクティクス・オウガ | クエスト | 価格未定 | B | S・RPG |

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | DUNK&HOOP(仮称) | ヒューマン | 価格未定 | | SPG |
| | 超魔法大陸ウォズ | BPS | 価格未定 | B | RPG |
| | 絵描衛門(仮称) | アテナ | 価格未定 | B・M | ETC |
| | 鉄道王 レールロードタイクーン | I・G・S | 予)9.800 | B | SLG |
| | 電神魔傀(仮称) | バンプレスト | 9.800 | | ACT |
| | トールキンの「指輪物語」 第1話 | ロジーク | 価格未定 | B | RPG |
| | ドラゴンクエストVI | エニックス | 価格未定 | B | RPG |
| | 爆投ヒローズ すかドッチャー | BPS | 価格未定 | | ACT |
| | パチンコ必勝法 | パウ | 価格未定 | | ETC |
| | 花の慶次 雲のかなたに | 四次元 | 価格未定 | | ACT |
| | 羽生義治のおもしろ将棋 | トミー | 価格未定 | | ETC |
| | ハロー！パックマン | ナムコ | 価格未定 | | ETC |
| | パワースライド(仮称) | ココナッツジャパン | 価格未定 | | RCG |
| | 飛龍の拳コレクション I・II・IIIプラスワン | カルチャーブレーン | 価格未定 | | ACT |
| | ファイヤーメン | ヒューマン | 価格未定 | | ACT |
| | マイト&マジック外伝 招かれざる神 | ロジーク | 価格未定 | B | RPG |
| | マサカリ伝説金太郎RPG編 | トンキンハウス | 価格未定 | B | RPG |
| | マジパラ | T&Eソフト | 価格未定 | M | ETC |
| | 魔天伝説 | タカラ | 価格未定 | B | RPG |
| | めたもる☆キッズ ぐーみん | BPS | 価格未定 | | ACT |
| | ヤマトタケル(仮称) | 東宝 | 価格未定 | | RPG |
| | 義経伝説 | アスキー | 予)9.800 | B | RPG |
| | ラストショット | サミー | 9.500 | P・M | SLG |
| | ランセイバー | ホリ電機 | 予)8.500 | | ACT |
| | ローマ興亡史 | マイクロネット | 価格未定 | B・M | SLG |

## MEGA DRIVE メガドライブ

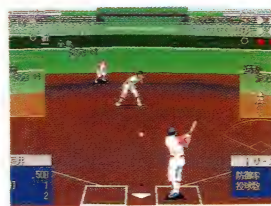
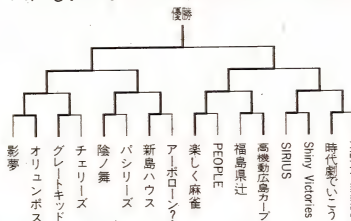
形態 R ロムカートリッジ C CDロム BU バックアップ
ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A・PZL アクションパズル A・PPG アクションロールプレイング S・PPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

**パソコンやPCエンジンなどで大人気だった日本ファルコムのRPG『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の『I』と『II』がセガから発売される。メガドライブならではの味付けがどのようになされるか期待しながら待っていよう。また、コナミからは『コントラ』（仮題）と『スパークスター』（仮題）の二本のアクションゲームが発表された。詳細は追って『電撃王』誌面で紹介するので毎号必ずチェックしよう！**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 7／22(金) | ★ ハイブリッドフロント | セガ | 価格未定 | ROM | SLG |
| 7月下旬 | ザ・ストリートバスケットボール ジャミット | ヴァージンゲーム | 8.900 | ROM | SPG |
| 7月予定 | NBAプロバスケットボール'94 ブルズvsサンズ | EAビクター | 9.800 | ROM | SPG |
| | Jリーグプロストライカー2 | セガ | 7.800 | ROM | SPG |

## 「野球大会」結果発表

本紙5月号で募集した『Super野球道2』発売記念野球大会は、多数の読者の参加のもと、大阪は日本クリエイト社内のPC-98特設スタジアム（笑）にて盛大に開催された。激しい予選リーグを争った結果、決勝へと勝ち進んだのは『影夢』（東京都・土方健二）、『オリュンポス』（千葉県・真島敏裕）、『グレートキッド』（兵庫県・小林伸禎）、『チェリーズ』（宮城県・菅野壽恵）、『陰ノ舞』（東京都・橋本直明）、『パシリーズ』（島根県・熊谷博道）、『新島ハウス』（長野県・宮尾秀貴）、『アーポローン？』（茨城県・浮辺悦伸）、『楽しく麻雀』（神奈川県・佐藤隆史）、『PEOPLE』（埼玉県・坂上裕一）、『福島県辻』（福島県・辻嵩司）、『高機動広島カープ』（岡山県・正木勝）、『SIRIUS』（愛知県・福岡修）、『Shiny Victories』（兵庫県・中村篤人）、『時代劇でいこう』（福岡県・倉富貴史）、『PRETTY MAIDS』（大阪府・言野辰哉）の16チーム。ちなみに本誌編集部の放った期待の星『電撃イナズマンズ』は、あっさり予選トーナメント初戦で敗退した（笑）。

引き続き行われた決勝リーグは図のような展開となり、『オリュンポス』

と『楽しく麻雀』の2チームが決勝へと勝ち進んだ。決勝では、初回からコンスタントに得点する『オリュンポス』に対し、『楽しく麻雀』も5回に3ランを放って健闘したが惜しくも及ばず、5-4で優勝の栄冠は『オリュンポス』に輝いた。優勝の『オリュンポス』、準優勝の『楽しく麻雀』並びに3位決定戦に勝利した『陰ノ舞』には豪華な商品が贈られるほか、決勝トーナメント進出チームにもテレホンカードがプレゼントされる。おめでとう！

# 新作予定表

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 7月予定 | シャイニングフォースCD | セガ | 価格未定 | CD | RPG |
| | ズールの夢冒険 | インフォコム | 8,800 | ROM | ACT |
| 8月上旬 | ★ ラングリッサーII | メサイヤ | 9,800 | ROM | S・RPG |
| 9月予定 | コントラ（仮） | コナミ | 価格未定 | ROM | ACT |
| | スパークスター（仮） | コナミ | 価格未定 | ROM | ACT |
| 未定 | アフターハルマゲドン外伝　エクリプス | セガ | 価格未定 | CD | RPG |
| | イースIV　マスク　オブ　ザ　サン | セガ | 価格未定 | CD | RPG |
| | インディ・ジョーンズ　アトランティスの運命 | ビクターエンタテインメント | 8,800 | CD | ACT |
| | エイリアン3 | ビック東海 | 価格未定 | ROM | ACT |
| | F1（仮） | テンゲン | 価格未定 | ROM | RACE |
| | サージングオーラ | セガ | 予)8,800 | ROM | RPG |
| | シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛 | ビクターエンタテインメント | 8,800 | CD | ACT |
| | シャドウラン | セガ | 価格未定 | CD | RPG |
| | ジョーモンタナ　フットボール | セガ | 価格未定 | CD | SPG |
| | スーパー大戦略SCD（仮） | セガ | 価格未定 | CD | SLG |
| | スーパーブランディッシュ | セガ | 価格未定 | CD | RPG |
| | セルディス | マイクロネット | 価格未定 | CD | RPG |
| | ダイナマイト　ヘッディー | セガ | 価格未定 | ROM | ACT |
| | 大封神伝 | ビクターエンタテインメント | 価格未定 | CD | RPG |
| | 沈黙の艦隊 | セガ | 価格未定 | ROM | A・SLG |
| | デモリションマン | ヴァージンゲーム | 価格未定 | ROM | ACT |
| | ドラゴンスレイヤー　英雄伝説 | セガ | 価格未定 | ROM | RPG |
| | ドラゴンスレイヤー　英雄伝説II | セガ | 価格未定 | ROM | RPG |
| | バーニングフィスト | セガ | 予)8,800 | CD | ACT |
| | パワードリフト | 電波新聞社 | 価格未定 | CD | RACE |
| | パワーモンガー | EAビクター | 9,800 | CD | SLG |
| | マルチプレー・ベースボール（仮） | セガ | 価格未定 | ROM | SPG |
| | ミーナinワンダーランド | マイクロネット | 価格未定 | ROM | ETC |
| | 夢幻のごとく | セガ | 価格未定 | CD | S・RPG |
| | LUNAR　ETERNAL　BLUE | ゲーム　アーツ | 価格未定 | CD | RPG |
| | ローリングサンダー3 | ナムコ | 価格未定 | ROM | ACT |

## PC ENGINE　PCエンジン

形態 [H]Huカード [S]SCDロム [A]アーケードカード [M]マウス対応 [MB]メモリーベース128 ジャンル [ACT]アクション [AVG]アドベンチャー [PZG]パズル [RACE]レーシング [RPG]ロールプレイング [SLG]シミュレーション [SPG]スポーツ [STG]シューティング [A・PZL]アクションパズル [A・RPG]アクションロールプレイング [S・RPG]シミュレーションロールプレイング [DC]デジタルコミック

**パソコンで大ヒットを飛ばしたアートディンクの「ルナティックドーン」の移植が決定したぞ！　一本道のシナリオをとことんまで廃し、極限まで自由度を高めたスタイルが、PCエンジン版ではどのように表現されるか大変楽しみだ。PCエンジンユーザーはもちろん、パソコンでプレイ済みの人も要チェックだ。また、かわいらしいキャラクターが人気の高かった『銀河お嬢様伝説ユナ』の第二弾がハドソンから発売される。**

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 7／15(金) | 栄冠は君に | アートディンク | 9,800 | SCD | SLG |
| | チキチキボーイズ | NECアベニュー | 4,800 | SCD | ACT |
| 7／22(金) | アドヴァンストV.G.（仮） | 戯画 | 8,800 | SCD | ACT |
| 7／29(金) | ネオ・ネクタリス | ハドソン | 6,800 | SCD | SLG |
| 7月上旬 | バスティール2 | ヒューマン | 予)8,400 | SCD | SLG |
| 7月中旬 | ストライダー飛竜 | NECアベニュー | 6,000 | S+A | ACT |
| 7月下旬 | アルシャーク | ビクターエンタテインメント | 8,800 | SCD | RPG |
| | GS美神 | バンプレスト | 予)8,800 | SCD | AVG |
| | YAWARA！2 | ソフィックス | 価格未定 | SCD | DC |
| 7月予定 | 3×3EYES～三只眼變成～ | NEC　HE | 価格未定 | SCD | AVG |
| | ★ 誕生～Debut～ | NECアベニュー | 7,800 | SCD | SLG |
| 8月中旬 | ★ クイズアベニュー3 | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | ETC |
| 8月予定 | ドラゴンボールZ（仮） | バンダイ | 価格未定 | SCD | 未定 |
| | 美少女戦士セーラームーン | バンプレスト | 予)8,800 | SCD | DC |
| 夏／予定 | 銀狼伝説SPECIAL | ハドソン | 価格未定 | S+A | ACT |
| | ★ ぽっぷるメイル | NEC　HE | 価格未定 | SCD | A・RPG |
| | 女神天国 ～MEGAMI　PARADISE～ | NEC　HE | 7,800 | SCD | RPG |
| 12月予定 | ルナティックドーン | アートディンク | 価格未定 | SCD | RPG |
| 未定 | 愛・超兄貴 | メサイヤ | 価格未定 | SCD | STG |
| | ★ 姐（あねさん） | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | ACT |
| | アルナムの牙 | ライトスタッフ | 価格未定 | SCD | RPG |
| | アンジェラス2 | アスミック | 価格未定 | SCD | AVG |
| | SIM2（仮） | ニチブツ | 価格未定 | SCD | ETC |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ2 | ハドソン | 価格未定 | SCD | DC |
| | 空想科学世界ガリバー | ハドソン | 価格未定 | SCD | RPG |
| | コズミック・ファンタジー4　激闘編 | 日本テレネット | 価格未定 | SCD | RPG |
| | サークIII | NEC　HE | 価格未定 | SCD | A・RPG |
| | スーパーリアル麻雀　PII・PIIIカスタム | ナグザット | 価格未定 | SCD | ETC |
| | スタートリングオデッセイII | レイ・フォース | 価格未定 | SCD | RPG |
| | スチーム・ハーツ | 戯画 | 価格未定 | SCD | STG |
| | ★ スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | 4,800 | SCD | STG |
| | 卒業写真＆美姫 | ココナッツ・ジャパン | 価格未定 | SCD | AVG |
| | 断層都市ストレイロード | I．G．S． | 価格未定 | SCD | RPG |
| | 電脳天使～デジタルアンジュ～ | 徳間書店インターメディア | 価格未定 | SCD | AVG |
| | 天外魔境III | ハドソン | 価格未定 | S+A | RPG |
| | とらべらーず！ | ビクターエンタテインメント | 8,800 | SCD | RPG |
| | ハイパーウォーズ | ハドソン | 価格未定 | SCD | SLG |
| | ★ バステッド | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | AVG |
| | ブラッド　ギア | ハドソン | 価格未定 | SCD | A・RPG |
| | ブルーフォレスト物語（仮） | ライトスタッフ | 価格未定 | SCD | RPG |
| | 魔導物語1（仮） | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | RPG |
| | 魔導物語2（仮） | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | RPG |
| | 魔導物語3（仮） | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | RPG |
| | 魔法の少女シルキーリップ | 日本テレネット | 価格未定 | SCD | AVG |
| | ミサイルファイター | NEC　HE | 価格未定 | SCD | ACT |
| | もってけたまご | ナグザット | 価格未定 | SCD | ACT |
| | モンスターメーカー～神々の方舟～ | NECアベニュー | 価格未定 | SCD | RPG |
| | ★ レニーブラスター | NECアベニュー | 価格未定 | 未定 | ACT |
| | ロードス島戦記II | ハドソン | 価格未定 | SCD | RPG |

## ゲーム界のトレンド

ここでは、ゲームと音楽について考えてみたい。といってもいわゆるゲームミュージックについてではなく、ミュージシャンとゲームとの関係だ。一昔前はゲームに参加するミュージシャンいえば、テクノなど最先端の人々とアイドル歌手のプロモーションという両極端の顔ぶれだったが、ここ数年目立っているのがロック界の人たち。たとえばつい最近発売された『爆伝』（PC、MD）のようにメンバーをイメージしたキャラクターがゲームに登場するなんてことも。まぁ一種のキャラクターものとして考えれば、そんなに不思議なことではないが…。ところでミュージシャンとゲームの関係といえば、古くからあるのがピンボール。70年代には懐かしのロックバンド〝キッス〟を題材にしたピンボール台なんかがあったが（しかし古いなぁ）、極めつけは英国の名バンド、ザ・フーをフィーチャ『THE WHO's TOMMY』（データイースト・今号75ページで紹介）だろう。その名も『ピンボールの魔術師』という名曲をはじめ、10数曲がガンガン流れるこの台は、題材といい演出といい、この種の究極の作品と言えるだろう。

## MD版『スパII』

キャミィ、ホーク、フェイロン、ディージェイと4人の戦士が追加され、総勢16人のキャラで熱いバトルを繰り広げられるようになった『スーパーストリートファイターII』。SFC版と同時発売されるメガドライブ版の、詳細がついに明らかになった。通常のゲームモードに加え、2人で対戦する〝VSバトル〟、アーケードでおなじみの8人枠による勝ち抜き戦〝トーナメント・バトル〟、さらにMDの前作『ダッシュプラス』で導入された〝グループ・バトル〟と、豊富なプレイモードが用意されている。さらに、SFC版で今回新たに登場した〝タイム・チャレンジ〟も導入されているほか、MD版では対戦時のスコアを競う〝スコア・チャレンジ〟もプレイすることができる。

# 次号予告

イラスト／中野豪

# 電撃王 8月号は 7月8日(金)発売

## 最新情報の裏に、本音が見えた ええっ、次世代機戦線に異変!?

プレイステーション全サードパーティに聞く、ソフト開発状況レポート。おもちゃショーでわかったユーザーの本音、もし今あったら何を選ぶ？　などなど、次世代機戦線を襲った異変をさまざまな声から浮き彫りに…………する！

## ほかにも特集企画が目白押し!!

『3×3アイズ』、『スーパーストリートファイターII』、あの遊演体のテレホンゲーム『時空救助隊ペンタスク』、夏のアミューズメントパーク特集、『ストII』&『餓狼伝説』映画情報など、怒濤の特集を楽しみにしてちょーだい!!



# 編集後記

プレイステーションの発表会の帰りに、花束に囲まれたセナのマシンを見た。サターンの発表会の帰りの電車の中では女子高生のスカートの中を見た。どっちが印象的だったかは難しいところだが、気持ちは察してくれ。(塚)

『電撃大王』1号、無事刊行できました。5月9日現在、都内では、ほぼ完買状態。読者のみなさま、どうもありがとうございました。2号は7月18日に出る予定……いやきっと出る。そんなわけで次号も買ってね。(柏)

今年の巨人は好調である。優勝する。とくに松井と斉藤の好調さは5月号の『パワフルプロ野球』の記事でふたりの写真を使った私のおかげであることはいうまでもない。必勝祈願の祈りが込められていたんだよー。(紀)

とある真夜中、何者かが忍んできて、一の腕にぺたぺたと漆を塗られた。ふと目をさますと、腕には一面ぶつぶつと湿疹ができて、真っ赤。げに恐ろしきは、人間の心の力ってやつですな。うーん、スーパーセルフ。(O)

『LIVE UFO'94』内で開催されていた『バーチャファイター』トーナメントは大盛況。特に最終日の盛り上がりはスゴかった。その中でも優勝したうえに開発スタッフまで破った『池袋サラ』。あんたはスゴすぎ。㊤

先日、京都のソフトウハウスの広報の方とバーチャファイターで対戦する機会がありました。この人がまた強いのなんの。しかし、ハタチ過ぎた大人ふたりが対戦バーチャにアツくなっている姿はめだったろうなあ。(M)

B-univのライブに行った。取材なので、2階の関係者席でゆっくり拝見。今回最も目についたのが、新しくメンバーに加わったキーボードのおねーさん。挑発的な胸の谷間がとっても魅力的。2階席もいいもんだ。(J)

今月は編集後記のネタに困った。というワケでなぞなぞです。イヌが13匹おりました。そのうちの1匹は"フランダースの犬"です。それでは、残りの12匹のイヌは一体なんでしょうか？　答えは次号!!(諏)

連休を利用して宝塚の『手塚治虫記念館』に行ってきました。超満員の館内を熱心に観てまわる老若男女の姿に、あらためて手塚治虫の偉大さを感じずにはおれませんでした。手塚先生、あなたの魂は永遠に不滅です。(倉)

5月号でファンレターを（本当に）くれた人、どうもありがとう。このようなものをいただくのは?年ぶりだったので、とてもうれしかったです。でもお願いだからHなことは書かないでね。お嫁に行けなくなるから。㋠

SFC編集部を離れたら、めっきり情報に疎くなった。MP消費を1にするアクセサリーを発見(『FFIV』)、興奮してSFC編集部に行ったら、ほぼ完璧なガウを見せつけられた。昔の自分を見た気がした。(岡)


## STAFF

編集長……塚田正晃
編集……柏原康雄／高島紀彦／小野田 雅／丸山幹夫／武笠敦子／諏訪浩樹／岡田 潤／倉橋 純／小嶋千里／岡本敦行
編集協力……圓道祥之／河野崇／ジャングルファクトリー／化石ハウス／久村竜二／BrainBusters／Kライターズクラブ／MW企画室
ライター……中村典子／坂木恒善／荒井陽子／森田慶子／中村泰宏／小峯徳司／小倉倫子／重堂恭介／小軽闘平／斉藤直樹／西川　潤／和泉　蒼／岩崎和夫／藤井幹順／廣瀬真弓／水野隆史／山本祐司／谷口　茂／北村真由美／苑崎　透／本内新太郎／超音速／堀慎二郎／岸川　靖／田島　勝／羽岡義晴(NPS)／日本売文業組合
デザイン……朝倉哲也／12 TO 12／沢田昭彦／佐藤敏行／斎藤和代／㈲イグズ／羽沢組／日向淑朗／クスコムーチョ／今野享子／オフィスアマゾン／高山デザイン事務所／㈲杉田デザイン・オフィス／ポパイ
カメラマン……林久平／倉部和彦／分部辰浩／岸正一／江尻宏明／中村英良／舟喜力／林克典／伊豆倉守一／真下裕／村田　淳／森健吾／木村卓也／弘瀬秀樹

## 電撃王7月号

1994年7月1日　特別定価580円

■編集人　塚田正晃
■発行人　佐藤辰男
■発行所　メディアワークス
住　所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集)03-5276-2434 (広告)03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
住　所　東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業)03-3294-1130
■印刷所　共同印刷株式会社



雑誌コード　06393-7

Be Excited!
NIHON CREATE

# サザン アイズ 3×3 EYES
## 〜三只眼變成(さんじやんへんじょう)〜

そして、この夏 PC-Engin版 登場

**動画約3,000枚、静止画400枚！**
講談社「ヤングマガジン」連載中の人気漫画を原作にしたオリジナルストーリー。「眼宿蟲」の謎をめぐり、君とパイ・八雲たち、海の民サーレスー門、そして謎の少女スージンの三つ巴の戦いが、いま始まる。

**ロングランヒット!! 好評発売中!!**

**PC-9801**
■NEC PC-9801VM以降
EPSON PC-286、386、486シリーズ
●要640KB●ハイレゾモード除く●VM2/4は16色ボード必要●要バスマウス●純正FM音源ボード対応●MIDI音源(GM規格)対応●ハードディスク・インストール可(580KB以上要確保)●8階調液晶ディスプレイ対応●OVA(VHS)付
価格**14,800**円(税別)

**FM-TOWNS**
■富士通 FM-TOWNS
●マーティ動作可●要2MB●要マウス(TOWNSパッド対応) ●モデルCXのみ高速モード未対応●OVA(VHS)付
価格**14,800**円(税別)

**3×3 EYES FM-TOWNS版をご購入のお客様へ**
FM-TOWNSIICXで、PCM出力にノイズが載ってしまい、音声が聞き取りにくくなってしまうという症状が確認されました。大変申し訳ありませんが、該当の機種をお持ちの方は、すぐにご連絡ください。当方にその症状を改善するための「同期ディスク」を用意致しましたので、取り急ぎお送りさせて頂いております。また、上記以外の機種でFM-TOWNSII以前の機種の場合、メモリウエイトを外して動作させると、同様の症状があらわれる場合がありますのでご注意ください。なお、ユーザー登録をされていない場合、サポートできない場合がありますので、ユーザーはがきは必ずお送りください。

NCU-NET※ ▶Nihon Create Users NET
アクセス番号 ▶0729-96-2625 単回線
運営時間 ▶24時間 随時メンテナンスあり

通信制御手順
●シフトJIS ●300〜9600bps自動判別 ●MNP5, CCITTV. 42/V. 42bis
●XMODEM各種, YMODEM, YMODEM-g, Quick-VAN
●全二重N81XN ●ゲストID:GUEST ●ゲストパスワード:なし



※ゲームに関する最新情報の提供をNCU-netにて行なっております。ぜひ一度アクセスしてみて下さい。

**アルバイトスタッフ募集中** アルバイトスタッフを募集しております。(プログラム、グラフィックetc)履歴書と作品を当社宛にお送り下さい。折り返しご連絡致します。

■通信販売 送料無料 住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、ディスクの種類(5"、3.5"、CD-ROM)を明記し、消費税を加算の上現金書留又は、郵便振替(00900-0-325688)でお申込み下さい。
「通販特典として特製マウスパッドプレゼント!!」

〒581 大阪府八尾市桜ケ丘3丁目119番地 加島ビル TEL.0729-90-2525

月刊電撃王 1994 7月号

サターン、PS-Xに新事実／ゲーム・スクールの実態

発行：メディアワークス　発売：主婦の友社　発行人：佐藤辰男　編集人：塚田正晃

1993年6月2日第三種郵便物認可　1994年7月1日発行（毎月1回1日発行）　第2巻　第8号　通巻19号
〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11 ☎03-5276-2434（編集部）　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 ☎03-3294-1130（営業部）

特別定価580円［本体563円］

T1006393070582

印刷／共同印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌06393-7